SCEGLI LA TUA AVVENTURA 10

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 28 POSSIBILI FINALI

IL CASTELLO PROIBITO

di EDWARD PACKARD illustrazioni di PAUL GRANGER

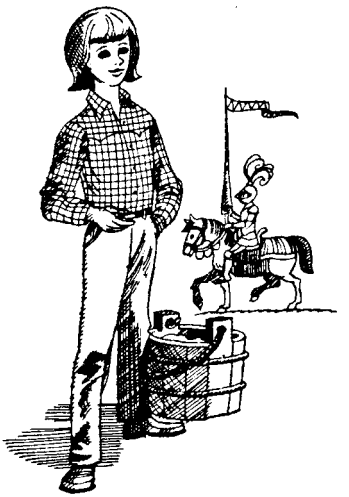
Spediz. in abb. postale T.E.R. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

EDWARD PACKARD

IL CASTELLO PROIBITO

illustrazioni di PAUL GRANGER



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Paul Granger

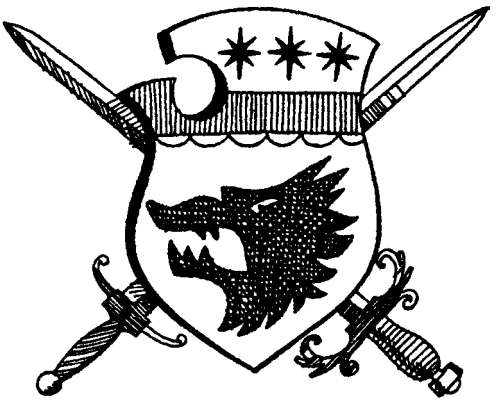
© 1982 Edward Packard
© 1982 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *The Forbidden Castle*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione aprile 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30480-4

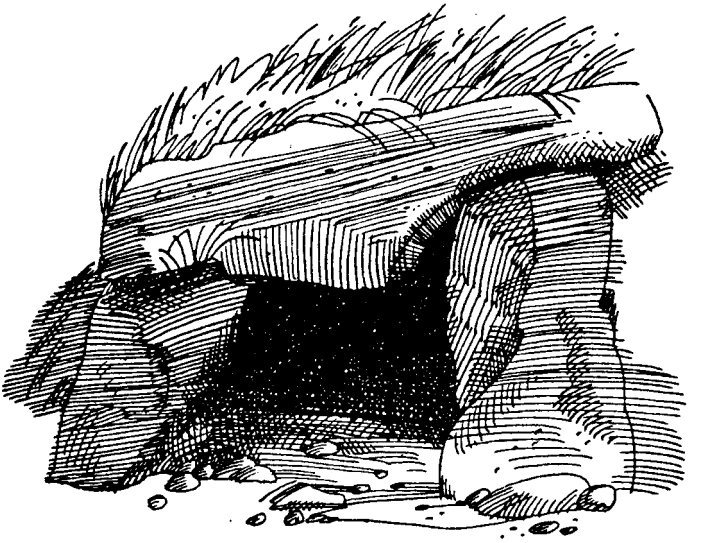
ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro da leggere tutto d'un fiato, dal principio alla fine. Queste pagine contengono le molte avventure diverse che potresti vivere tu stesso se fossi nell'Inghilterra e nella Francia del Medio Evo, alla ricerca del leggendario Castello Proibito.

Leggendo, di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a farti trovare in situazioni molto pericolose oppure a portarti al successo. Sarai tu, infatti, l'unico responsabile di tutto ciò che accadrà; ma, dopo aver preso la tua decisione, non ti resterà altra possibilità che seguire le istruzioni che ti verranno date e correre a scoprire che cosa ti succederà poi!

Pensaci bene prima di fare ciascuna mossa. Potresti restare intrappolato per sempre nell'epoca medioevale, ma ti potrebbe anche capitare di trovare il Castello Probito e di poter tornare ai nostri tempi.





1

Avevi promesso a te stesso che non avresti mai più rimesso piede nella Caverna del Tempo, di cui ti capitò di trovare l'ingresso nel canyon del Red Creek, nascosto da un grosso macigno, ma non hai saputo resistere alla tentazione.

La caverna ti è sembrata ancora più buia della prima volta. Hai inciampato, sei caduto, hai battuto la testa e hai perso i sensi. Ora ti sei appena risvegliato in mezzo a un campo e guardi attraverso i rami di una quercia secolare, senza la più pallida idea di dove ti trovi e in quale secolo. Forse non rivedrai mai più la tua famiglia e i tuoi amici!

Massaggiandoti la testa indolenzita, osservi il paesaggio tutt'intorno. Poco lontano scorgi una stradina in terra battuta e più oltre un ruscello. La strada scompare nella fitta boscaglia alle due estremità del campo.

A un tratto ti giungono rumori di zoccoli e strani suoni metallici. Sta arrivando qualcuno! Ti nascondi dietro un albero e un attimo dopo vedi avanzare al galoppo due uomini a cavallo. Indossano armature scintillanti e uno di essi regge uno stendardo con un leone dorato in campo bianco. Si fermano a pochi metri da te e smontano da cavallo.

– Abbiamo fatto una lunga cavalcata, ser Rupert – dice il più alto – e avete avuto molto tempo per pensarci. Ditemi: siete riuscito a risolvere l'indovinello del Castello Proibito?

– In verità, messer Goffredo – risponde l'altro – mi sto scervellando anch'io, come chiunque in Inghilterra. La metà delle terre del Galles, che re Enrico ha promesso a chi gli porterà la soluzione, è un premio molto allettante, an-

2

che se non eccessivamente generoso, considerato che a sua volta il vecchio monaco ha promesso al re, se riuscirà a conquistare il Castello Proibito, il dominio dell'intera Europa.

I due vanno al ruscello a riempire le borracce d'acqua fresca, poi tornano ai cavalli.

– Dobbiamo ripartire subito – dice ser Goffredo. – Il castello di Cotwin è ancora lontano e il re ci aspetta prima che il sole sia tramontato dietro la torre occidentale. Se arrivassimo in ritardo, andrebbe su tutte le furie.

– Andiamo, allora – ser Rupert balza in sella al suo destriero. – Re Enrico è di pessimo umore, da quando ha saputo che alcune spie straniere si sono infiltrate nella corte d'Inghilterra. Ha persino dato ordine di imprigionare tutti gli stranieri che abbiano un'aria sospetta!

Mentre i cavalieri si accingono a ripartire, rifletti se ti convenga o meno uscire dal tuo nascondiglio. Con i tuoi vestiti del ventesimo secolo saresti certamente considerato un individuo sospetto; d'altra parte, non potrai continuare a nasconderti per sempre!

Se ritieni più prudente restare nascosto, passa alla pagina seguente.

Se decidi di mostrarti subito, salta a pagina 5.

4

Decidi di aspettare ancora, prima di mostrarti a qualcuno. Mentre i due cavalieri si addentrano nel bosco, senti rimbombare alle tue spalle una risata sonora. Ti giri di scatto e ti trovi davanti un uomo grande e grosso. Indossa una casacca di pelle di daino e ha in mano un arco, con la faretra colma di frecce a tracolla.

– Se non vuoi farti vedere dai cavalieri di re Enrico, sei mio amico. Quei buffoni mi danno parecchio fastidio. Ma tu chi sei? – il gigante ti osserva meglio. – Nei boschi non mi sono mai imbattuto in uno come te!

– Vengo da un'altra terra e da un altro tempo – rispondi. – In che anno siamo?

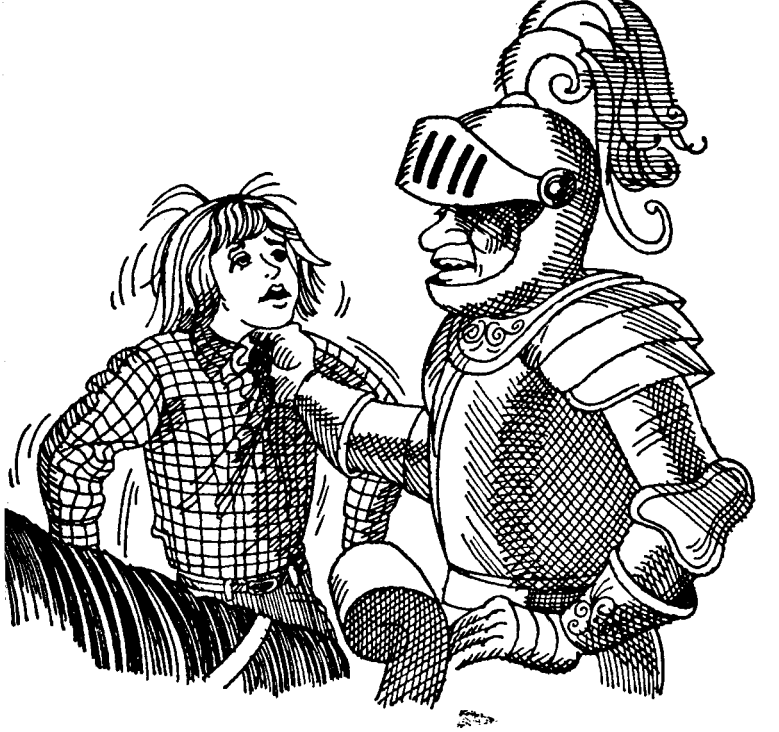
– Non lo so – l'uomo scoppia a ridere – e non mi interessa saperlo. Comunque, io mi chiamo Garth e, se vuoi, puoi restare con me.

– Dove vivi? – gli chiedi.

– La mia casa è questa – ti risponde lui, abbracciando l'intera foresta con un ampio gesto della mano. – Qui c'è molto da mangiare e molto da fare: è l'unico posto dove una persona può essere libera. Perché non ti unisci a me? Però, se hai paura di qualche goccia d'acqua o degli sbuffi di vento, puoi prendere quella strada. Ti porterà al castello di Cotwin. Là ti daranno un tetto... ma potrebbe anche essere il tetto di una prigione!

Se decidi di andare con Garth, vai a pagina 6.

Se preferisci tentare la fortuna a Cotwin, riprendi a pagina 7.



Appena i due sono rimontati in sella, sbuchi fuori da dietro l'albero.

– Chi sei? – ti apostrofa ser Goffredo. – Dove hai preso quegli strani indumenti?

– So riconoscere una spia, quando ne vedo una! – Rupert ti afferra per il bavero e ti alza di peso. – Questo o è una spia o è il demonio!

– Il demonio è furbo e sa come assumere un aspetto innocente – replica l'altro, osservandoti meglio – ma io non mi lascio ingannare. Portiamolo al castello e gettiamolo nelle segrete!

Continua a pagina 8.

6

Hai sempre sognato la vita libera nei boschi e questa è proprio l'occasione che aspettavi. Segui Garth nella foresta, attraverso ruscelli e dirupi, e dopo il tramonto giungete al suo rifugio, ai piedi di una parete rocciosa. Aiuti Garth a raccogliere legna e poco dopo ti scaldi a un fuoco scoppiettante.

– Perché vivi nella foresta? – domandi.

– Tempo fa – Garth scuote la testa – ho detto a re Enrico che non vale più di qualsiasi altro uomo, e lui ha messo una taglia sulla mia testa. Ha già perso cinque dei suoi migliori cavalieri nel tentativo di sbattermi in prigione.

– Quei due stavano parlando di un indovinello. Ne sai nulla? – riprendi.

– Sì. Circa un anno fa, un monaco parlò al re di un misterioso castello. Gli disse dove si trova con un enigma: *Chi risolverà l'indovinello troverà il castello e chi conquisterà il castello dominerà l'Europa.* Da allora nessuno dei saggi di corte è riuscito a risolvere l'indovinello, e re Enrico è furibondo.

– Tu forse conosci la soluzione?

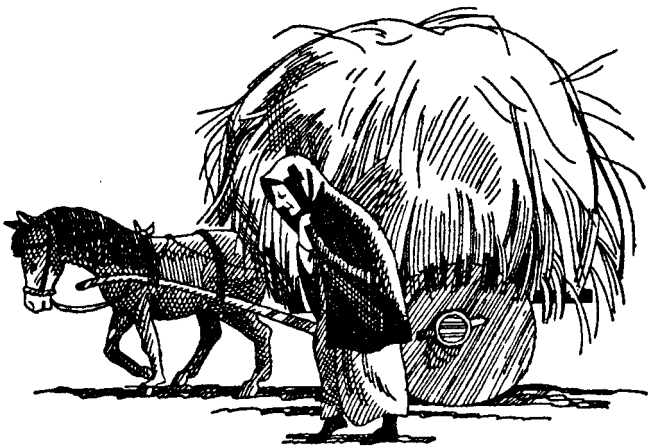
– Non la sa neppure l'indovino! Per saperne di più, dovresti farti ammettere a corte: forse potresti avere successo, ma potresti anche essere mandato a marcire nelle segrete!

Se resti con Garth, continua a pagina 9.

Se preferisci tentare la sorte al castello di Cotwin, riprendi a pagina 10.

Ringrazi Garth per la sua offerta, gli dici addio e ti incammini verso il castello di Cotwin.

Non sei andato molto lontano quando incontri una donna curva, quasi nascosta sotto uno scialle nero, che cammina a fianco di un carretto carico di fieno, trainato da un piccolo cavallo grigio.



Se la lasci passare e prosegui verso il castello,
continua a pagina 12.

Se invece la fermi, prosegui a pagina 14.

8

Infine i cavalieri entrano al galoppo nel cortile del castello. Ti fanno smontare da cavallo e ti spingono giù per una scala dissestata. Una guardia apre una cancellata di ferro, un'altra ti trascina in una stanza umida e buia. Il cancello si richiude cigolando alle tue spalle.

Il pavimento del tuo nuovo alloggio è di nuda pietra. Non ci sono finestre, ma soltanto delle feritoie da cui filtra appena abbastanza luce da permetterti di vedere il tuo compagno di cella, accovacciato in un angolo. L'uomo è spaventosamente magro e i sudici capelli gli arrivano quasi ai fianchi.

– Stammi lontano! – urla, vedendoti. – I tuoi vestiti sono opera del demonio! Non venirmi vicino!

– Ti prego, non aver paura. Non ti farò alcun male – lo rassicuri. – Sai che cosa sarà di me?

– Se decideranno che sei colpevole, ti bruceranno sul rogo, perché questo è il solo modo per scacciare il demonio che è dentro di te. Ma non preoccuparti – aggiunge, venendoti più vicino – se sei innocente, il fuoco non ti brucerà.

Ti resta poco tempo prima che il tuo destino sia irreparabilmente segnato. Forse le guardie possono aiutarti.

Se chiedi alle guardie di proporti l'indovinello del Castello Proibito, continua a pagina 15.

Se chiedi che specie di processo avrai, riprendi a pagina 18.

Probabilmente la vita con Garth non sarà facile né sicura, però lui è un buon amico e preferisci i pericoli della foresta a quelli della corte di re Enrico.

Garth ti insegna a procurarti il cibo con la caccia e con la pesca. La sera, vi sedete dinanzi al fuoco e lui ti racconta storie di draghi e cavalieri finché ti addormenti, sognando dei tempi passati con la tua famiglia e i tuoi amici, lontani centinaia di anni nel futuro.

– La foresta ti ha insegnato a essere forte e saggio – ti dice un giorno il tuo compagno. – Adesso devi essere tu a decidere quale genere di vita vuoi vivere. Se desideri una vita avventurosa, che possa darti fama e fortuna, puoi entrare alla corte di Rufus il Matto, il re di Hereford. Oppure, se lo desideri, puoi restare con me nella foresta.

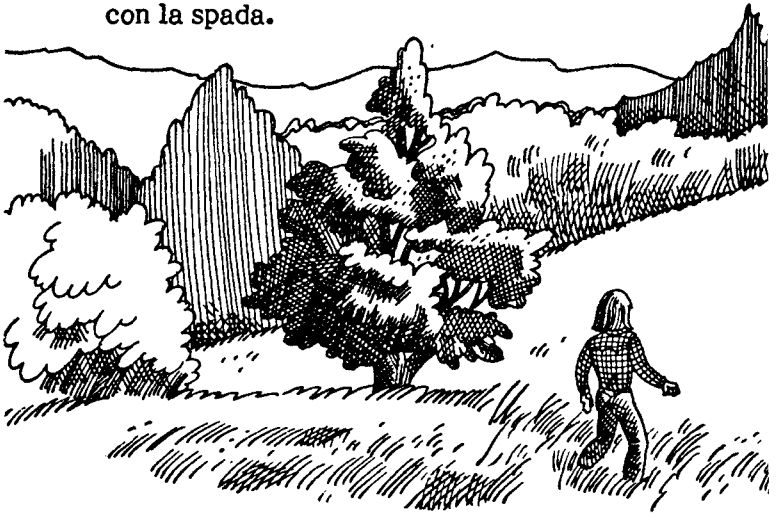
Se decidi di diventare uno dei cortigiani del re Rufus il Matto, vai a pagina 19.

Se preferisci la vita nella foresta, continua a pagina 22.

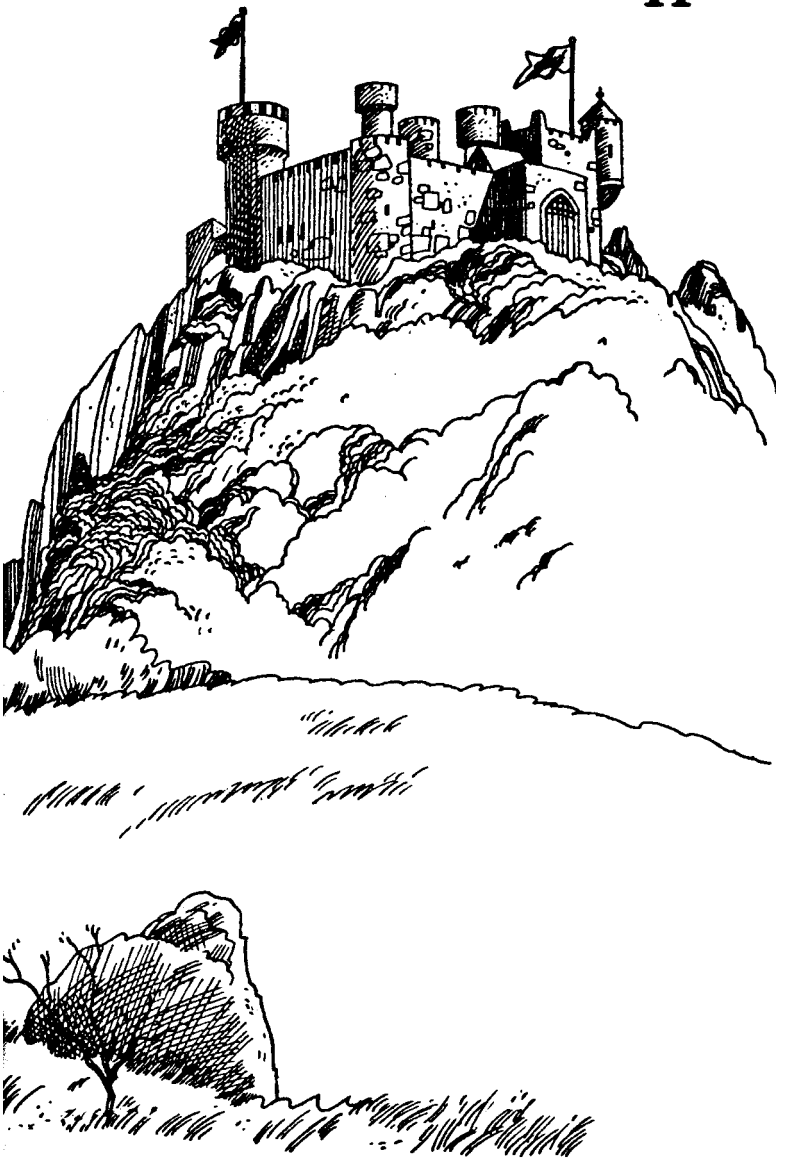
10

Garth ti augura buona fortuna e vi salutate con una stretta di mano. Ti incammini lungo il sentiero, rallegrato da alberi in fiore e dal canto festoso degli uccelli.

Il sole del pomeriggio è ancora alto nel cielo quando, finalmente, esci dalla foresta. Davanti a te, appollaiato in cima a una collina, c'è il castello di Cotwin. Le alte mura, le torri e gli stendardi sventolanti ti fanno pensare a una illustrazione dei libri di fiabe. Mentre ti avvicini ai bastioni senti uno squillo di tromba. Il ponte levatoio si abbassa e ne escono tre cavalieri al galoppo. In un attimo ti raggiungono, si fermano con una brusca impennata e, senza dirti una parola, uno dei tre ti carica di peso sull'arcione, mentre un altro ti tiene a bada con la spada.



Torna a pagina 8.



12

Cammini per ore, chiedendoti se riuscirai a arrivare al castello di Cotwin o almeno a trovare cibo e riparo per la notte.

Il sole sta per tramontare quando scorgi un cavaliere che ti viene incontro al galoppo, con l'ampio mantello svolazzante sulle spalle.

– Dove sei diretto? – ti chiede, fermandosi con un'impennata. I suoi occhi scuri e brillanti e il suo viso segnato dalle intemperie ti ispirano fiducia.

– Sto cercando il castello di Cotwin – gli rispondi. – Vado nella giusta direzione?

– Per la verità, il castello è esattamente dalla parte opposta – replica lui – ma questa per te è una fortuna: se fossi arrivato a Cotwin, saresti già in prigione! Con i vestiti che indossi, penserebbero che tu sia posseduto dagli spiriti maligni.

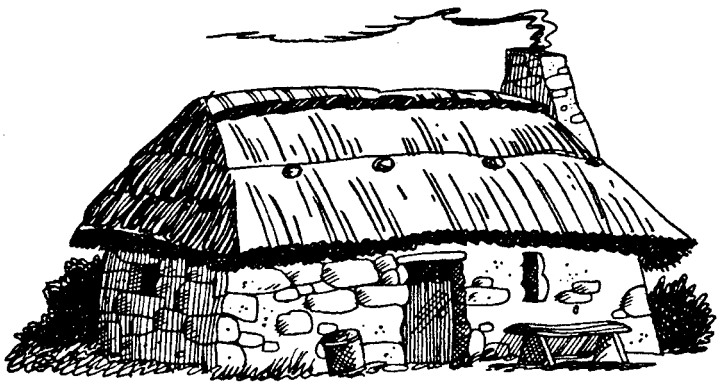
Spiriti maligni! Ti sembra assurdo che qualcuno possa pensare che tu sia posseduto dagli spiriti, ma poi ti ricordi che, nel Medio Evo, bastava avere un aspetto inconsueto per essere accusato di stregoneria.

– Cosa devo fare? – domandi al cavaliere.

– Prosegui per questa strada. A meno di un chilometro troverai un villaggio di pescatori. Chiedi di un certo Stephen e digli che ti manda suo fratello, Luke. Potrai restare con lui e sua moglie: ti insegneranno a pescare qualsiasi pesce ci sia nel mare!

Ringrazi caldamente Luke e lui riparte al galoppo, agitando un braccio in segno di saluto. Riprendi il cammino e presto arrivi in cima a una collina. Ormai è quasi buio, ma sotto di te riesci a scorgere un villaggio di pescatori anni-

dato intorno al porto: non più di una dozzina di case, ciascuna con un piccolo giardino. Più oltre, sul mare già scuro, puoi vedere le piccole barche che rientrano in porto dopo una giornata di pesca.



Pensi alla vita che ti aspetta, tanto più semplice di quella che avevi immaginato, senza libri, TV e film, aerei e automobili, e senza un milione di altre cose a cui ormai ti eri assuefatto. Però qui non ricorderai neppure che cosa sono gli inquinamenti, gli incidenti d'auto, le guerre; e sarà divertente uscire in barca a pescare. Sarà meglio o peggio che nel tuo secolo?

Fine

14

Saluti rispettosamente la vecchia e ti presenti.

– Vengo da una terra molto lontana – le dici. – Saprebbe dirmi dove posso trovare cibo e alloggio?

– Seguimi – la donna annuisce.

Ti incammini al suo fianco, chiedendoti dove ti sta conducendo.

– Sa dirmi che anno è? – le domandi ancora.

– Il 1052 o il 1152 – risponde la donna. – Anch'io non riesco mai a ricordarlo di preciso.

Arrivate a una piccola casa di pietra ai margini del bosco. La donna ti fa entrare e ti invita a sederti su una rozza panca di quercia.

– Scommetto che ti stai chiedendo chi sono – ti dice, con vocetta chioccolante. – Mi chiamano madama Leeta e so predire il futuro; ma questo non ti sorprenderà, visto che anche tu hai questo potere.

– Io?

– Possiedi un cerchio magico! – indica il tuo polso: evidentemente crede che il tuo orologio sia qualcosa di magico! – E di conseguenza puoi leggere nel futuro.

Non puoi fare a meno di annuire, dato che stai veramente guardando nel futuro: proprio in questo momento pensi alla tua casa e alla tua famiglia!

Continua a pagina 24.

Ti rivolgi alle due guardie in atteggiamento implorante:

– Vi prego, ditemi l'indovinello del Castello Proibito!

Il più alto dei due ti osserva con un sorrisetto ironico e ti spinge verso il cortile affollato, dove dame e cavalieri in abiti sgargianti ridono e si chiamano a vicenda. Hanno tutta l'aria di divertirsi un mondo, pregustando lo spettacolo imminente della tua condanna al rogo! Infatti, in mezzo al cortile, intorno a un palo, è accatastata della legna; là accanto c'è un uomo con una corda in una mano e un pugnale nell'altra. Capisci che è il boia; ma, con un brivido di gelo che ti va su e giù lungo la schiena, capisci pure che non puoi fare nulla per evitare di fare la sua conoscenza.

– Il Gran Cancelliere ti concede un ultimo desiderio, prima di essere messo al rogo – ti dice il boia, indicandoti un uomo avvolto in un mantello grigio lungo fino alle caviglie.

– In tal caso – ti rivolgi con fermezza all'autorevole personaggio – voglio conoscere l'indovinello del Castello Proibito.

– Non vedo a che cosa possa giovarti – ti risponde il Gran Cancelliere, con una smorfia – comunque è un desiderio facile da esaudire. L'indovinello è questo:

Da qualche parte a sud, dove è più freddo,
dove quello che cade rimane dov'è,
troverai quel che non è ciò che è.

Mentre ti sforzi di afferrarne il significato, il carnefice ti si avvicina tenendo il rotolo di

corda tra le mani. Ti rimane soltanto un minuto di vita, ma fuggire è impossibile.

Le guardie ti spingono contro il palo del rogo e il boia ti passa la corda intorno ai fianchi. Se vuoi tentare qualcosa, devi agire subito!

Se chiedi del tempo per risolvere l'enigma, continua a pagina 23.

Se sostieni di aver già risolto l'indovinello, prosegui a pagina 26.

18

Domandi, allarmatissimo, che cosa succederà al processo.

– Non preoccuparti – ti risponde una delle guardie. – Se non sei in combutta con il diavolo, sarai liberato.

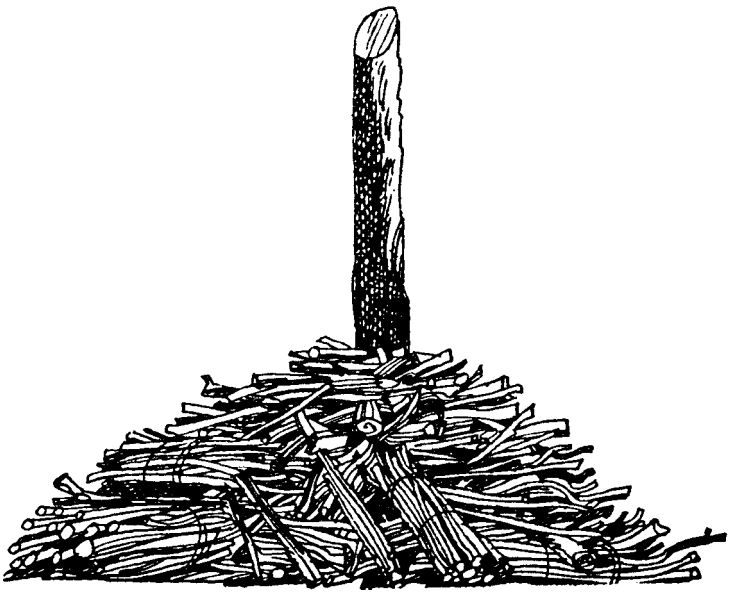
Le guardie ti scortano nel grande cortile affollato di dame e cavalieri. Al centro c'è un palo, con molta legna accatastata intorno.

– Come si svolgerà il processo? – insisti.

– Il boia ti legherà al palo e accenderà il fuoco – ti spiegano. – Se sei colpevole brucerai; se sei innocente non ti farai alcun male.

Cerchi di fuggire, ma le guardie ti afferrano e ti trascinano all'esecuzione.

Fine



Dici a Garth che gli sei grato per tutto ciò che ha fatto per te, ma adesso senti il bisogno di qualcosa di diverso.

– Voglio tentare la sorte alla corte del Re Matto – gli spieghi.

– Ammiro il tuo coraggio – replica Garth. – Forse piacerai a Rufus, oppure non gli piacerai, o magari gli piacerai un giorno e il giorno dopo ti odierà! Alcuni dicono che è generoso, altri che è pazzo. Comunque, come stanno veramente le cose tra pochi giorni potrai scoprirlo tu stesso, visto che hai decido di andare.

Per tre giorni Garth ti guida attraverso la foresta. Quando arrivate a una strada che fiancheggia un lago limpido come cristallo il tuo amico si ferma e ti stringe la mano.

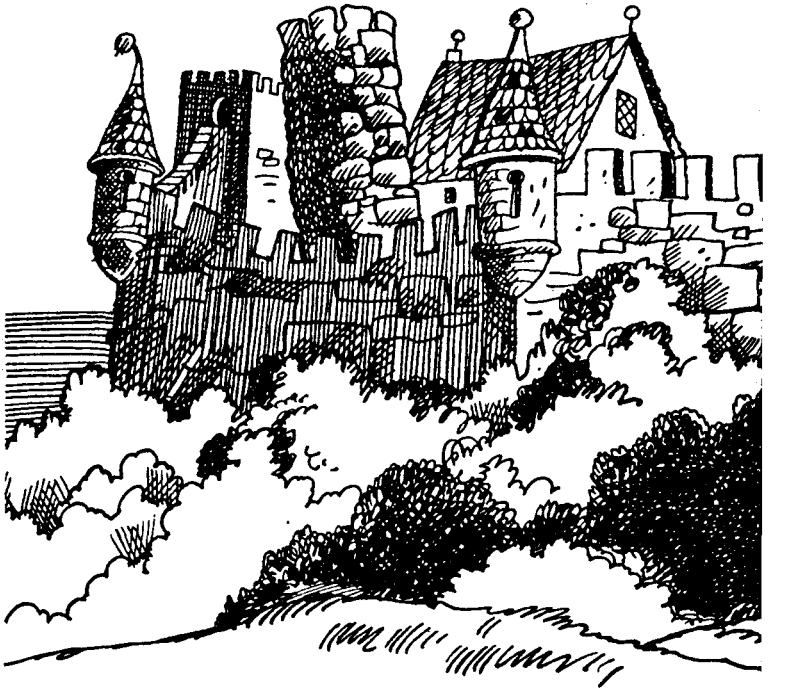
– Segui questa strada per un chilometro – ti avverte. – Arriverai dritto a Fiddlegate, il castello di Rufus il Matto.

Ti incammini da solo per la strada. Ti manca la compagnia di Garth, ma è bello sentire il sole caldo sulla schiena e respirare l'aria fresca e profumata della pineta.

Il sole splende alto nel cielo quando arrivi in cima a una collina. Davanti a te si estende una splendida vallata. Più oltre c'è un grande castello con una torre di pietra che sembra pendere leggermente da un lato. Mentre ti avvicini ai bastioni ti accorgi che le mura sono un poco diroccate e il ponte levatoio è abbassato. Penseresti che il castello sia deserto, se non fosse per il fumo che si alza dal cortile e per le mucche che pascolano tranquillamente in un prato vicino.

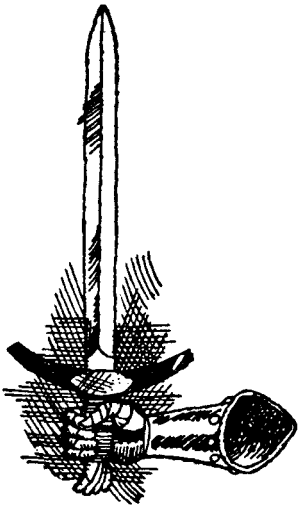
Stai fermo davanti al ponte levatoio, chie-

dendoti che cosa fare, quando senti squillare una tromba. Qualche minuto dopo due guardie ti vengono incontro e ti guidano nell'ampio, assolato cortile pavimentato con mattoni di ardesia sbrecciati, tra cui crescono ciuffi di erbacce.



Continua a pagina 28.

22



Resti con Garth nella foresta. Con il tempo diventi forte e tenace, e impari a essere ottimista nel peggio e a gioire del meglio.

Nel corso degli anni a te e a Garth si uniscono nuovi compagni. Alcuni sono servi fuggiti dai loro padroni, altri sono cavalieri che non hanno intenzione di passare tutta la loro vita a combattere per il re.

Quando sei già adulto, Garth è ormai troppo vecchio per la dura vita della foresta e prendi il suo posto di capoclan. In questa veste fai un patto con re Enrico: tu e i tuoi uomini vi impegnate a proteggere i viaggiatori che attraversano la foresta; lui, in cambio, vi dona un castello. Non è certo la vita che ti saresti aspettato, ma è il meglio che potessi sperare di trovare centinaia di anni prima della tua nascita.

Fine

Quando chiedi ai tuoi carnefici che ti lascino un po' di tempo per tentare di risolvere l'indovinello, loro ti scoppiano a ridere in faccia. Le labbra del Gran Cancelliere si piegano in un sorriso crudele.

– Un po' di tempo non ti servirebbe a niente – ti risponde. – Non ti basterebbe un secolo per risolvere quell'indovinello!

Il carnefice ti lega al palo e anche la tua ultima speranza si spegne, mentre le lingue di fuoco si alzano intorno a te.

Fine

24

Madama Leeta ti studia con molta attenzione.

– Adesso ti racconterò di quell'indovinello – ti dice. – Non più di un anno fa un vecchio monaco si recò in visita da re Enrico e gli parlò di un lontano castello con quattro torri d'avorio. Disse al re che, se fosse riuscito a conquistarlo, avrebbe regnato su tutta l'Europa. Il re gli chiese come fare per raggiungere il castello, ma il monaco gli rispose con questo indovinello:

Da qualche parte a sud, dove è più freddo,
dove quello che cade rimane dov'è,
troverai quel che non è ciò che è.

Re Enrico – prosegue la vecchia – ha promesso la metà del regno del Galles a chiunque sappia risolvere l'enigma e indicargli come raggiungere il castello, ma inutilmente. Uno di quelli che sono decisi a trovare il Castello Proibito e a vincere la ricompensa è il barone von Sal, che possiede vasti domini in Alsazia; e lui ha chiesto il mio aiuto.

– Ma hai idea di dove si trova il castello?

Madama Leeta ti fissa con occhi scintillanti.

– Sappiamo che è nel sud, quindi dobbiamo traversare la Manica e recarci in Francia. Sono certa che noi due, se uniremo i nostri poteri magici, risolveremo l'enigma, e allora diventeremo ricchi.

Sei curioso di vedere il Castello Proibito e ti piacerebbe essere ricco... perciò sei molto tentato di accettare la proposta. Però sai bene di non avere alcun potere magico. Inoltre, c'è qualcosa che ti preme ancor più del denaro e

della fama: riuscire a tornare nel ventesimo secolo. Chissà, forse potresti trovare uno degli accessi alla Caverna del Tempo vicino al campo in cui, quando ti sei risvegliato, ti sei trovato nell'Inghilterra medioevale.

Se accetti di andare con madama Leeta alla ricerca del castello, vai a pagina 30.

Se preferisci cercare la strada per tornare a casa e quindi rifiuti, passa a pagina 31.

26

Appena ti metti a gridare che hai la soluzione dell'*indovinello*, *il carnefice scoppia a ridere* e ti agita la torcia accesa sotto il naso; ma invece il Gran Cancelliere ti si avvicina.

– Sospendere l'esecuzione! – ordina.

– Il prigioniero – obietta il boia – sta soltanto cercando di prender tempo!

– Può darsi – ribatte l'altro – ma costui è diverso da tutti i prigionieri che abbiamo dovuto giudicare finora. Forse questo straniero è un mago e potrebbe anche essere l'unica persona al mondo in grado di risolvere l'enigma.

– Al rogo! – urlano in coro le dame e i cavalieri. – Al rogo!

Ma il Cancelliere ti conduce via dal cortile attraverso un arcone, oltre il quale c'è una pesante porta di quercia sorvegliata da due guardie armate con spade e scudi. Una di essa apre la porta e il Cancelliere ti fa entrare in una grande sala ottagonale rischiarata da bifore su ciascuna delle otto pareti. In fondo, a un lungo tavolo di quercia, è seduto re Enrico in persona, il quale ti guarda con curiosità, tirandosi la lunga barbetta appuntita.

– Non siamo mai stati così felici – dice – come quando abbiamo saputo che tu hai la soluzione dell'indovinello. Su, parla!

Tenti disperatamente di trovare una soluzione. Pensi al primo verso dell'indovinello: *Da qualche parte a sud, dove fa freddo*. Questo ti fa venire un'idea. Normalmente a sud fa più caldo e non più freddo; però sulle montagne fa più freddo, anche se sono a sud; e, naturalmente, il posto più freddo di tutti è il Polo Sud.

– Allora? – ti sollecita il re, impaziente.

Se rispondi che il castello è a sud, ma alto sulle montagne, dove fa più freddo, continua a pagina 32.

Se rispondi che il castello è verso sud, lungo la strada per andare al Polo, passa invece a pagina 34.

28

Senti nuovi squilli di tromba e subito arrivano altre guardie che ti circondano e ti scortano attraverso l'arcone principale, poi si fanno da parte per lasciar passare un uomo basso e grasso. Indossa una tunica di velluto blu e porta una corona d'oro sulla testa pelata e lucida come un uovo. Lo segue un uomo magro con un buffo cappello a due punte, dalle quali dondolano dei campanellini. Senza dubbio sono re Rufus e il suo buffone di corte.

– Re Rufus si è degnato di guardarti – ti dice infatti il capo delle guardie, solenne.

– Re Rufus – dici, facendo un inchino – sono onorato di visitare la vostra corte.

– Silenzio! Non ti ho chiesto di parlare! – sbraita il re; poi, rivolto al buffone: – Stilwell, che ne dici di questa intrusione?

– Niente di buono, maestà, niente di buono! Anzi, è una cosa molto spiacevole.

Il re ti lancia un'occhiata torva, senza dire nulla. Il capo delle guardie ti punta contro un lungo dito ossuto:

– Che cosa hai da dire a tua discolpa?

Sai che dovresti dire qualcosa, ma ti chiedi se non sarebbe più saggio aspettare di essere interrogato dal re.

Se decidi di parlare, continua a pagina 35.

Se resti zitto, continua a pagina 37.

30

Accetti di aiutare madama Leeta a trovare il Castello Proibito. Poco dopo si sente bussare. La porta si spalanca ed entra un uomo dal viso molto pallido, come se non fosse mai stato esposto al sole. Dietro di lui scorgi, oltre il vano della porta, uno splendido destriero nero e un piccolo cavallo sauro.

– Siete in anticipo, barone von Sal – lo accoglie la vecchia.

– Chi è? – chiede l'uomo, indicandoti.

– Un giovane indovino che può aiutarci a risolvere l'enigma del Castello Proibito.

– Cosa ve lo fa credere?

– Fagli vedere il tuo cerchio magico – ti dice la donna.

Mostri il tuo orologio da polso al barone, che si china a osservarlo e poi annuisce gravemente.

– Allora, veniamo al sodo – dice. – L'imbarcazione che ci porterà in Francia ci sta già aspettando.

Madama Leeta ti posa una lunga mano ossuta su una spalla.

– Ero certa che avresti accettato di venire con noi – dice. – Noi tre insieme troveremo il Castello Proibito e allora la metà del regno del Galles sarà nostra!

Continua a pagina 46.

Dopo aver lasciato madama Leeta ti metti alla ricerca del prato in cui ti sei trovato al risveglio dalla tua visita alla Caverna del Tempo. Seguendo un sentiero attraverso la foresta arrivi alla capanna di un boscaiolo.

– Dove sei diretto? – ti chiede.

– Sono arrivato qui da un altro luogo e da un'altra epoca, attraverso la Caverna del Tempo – gli spieghi. – Sto tentando di ritrovarne l'entrata per poter tornare a casa, nella mia epoca. Tu ne sai qualcosa?

Ti aspetti che il boscaiolo scoppi a ridere per la tua storia, ma quello invece annuisce:

– La Caverna del Tempo è quasi sotto di noi. Posso mostrarti un tunnel che porta là sotto.

– Te ne sarei grato!

– Non so se davvero dovresti essermene grato – ribatte lui. – Potresti finire in un'epoca in cui la Terra è un'unica massa di fuoco, o di ghiaccio!

Sei felice di aver trovato l'ingresso della Caverna del Tempo, ma, adesso che sai dov'è, ti chiedi se non sarebbe divertente restare un poco nell'Inghilterra medioevale. Forse potresti riuscire davvero a risolvere l'indovinello e a trovare il Castello Proibito!

Se decidi di entrare nella Caverna del Tempo, salta a pagina 38.

Se preferisci fermarti nell'Inghilterra medioevale, riprendi a pagina 39.

32

Rifletti ancora un attimo, ma ti convinci che la tua intuizione deve essere giusta.

– Il Castello Proibito si trova a sud – affermi – ma in alta montagna, dove fa più freddo.

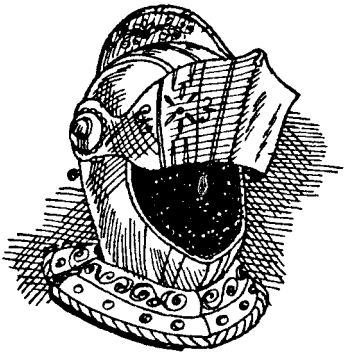
Il re prende a camminare avanti e indietro per la sala. Il cuore ti batte forte: ti loderà oppure ti rimanderà al rogo? A un tratto il sovrano si volta verso di te. Sorride!

– C'è della saggezza nelle tue parole – commenta. – So che, infatti, nel sud della Francia ci sono montagne più alte delle nostre, le cui vette sono eternamente coperte di neve, mentre nelle vallette sottostanti crescono i fiori. Ma ora dimmi anche il resto della soluzione.

Rifletti sulla seconda riga dell'indovinello: *Dove quello che cade rimane dov'è*. Non riesci a trovare una risposta. Non potrebbe avere qualcosa a che fare con il tramonto del sole? Il sole cade dietro l'orizzonte, ma in realtà rimane esattamente dov'è...

Se affermi che la seconda riga si riferisce al tramonto del sole, continua a pagina 40.

Se sostieni che prima dovete andare a sud, sulle montagne, e che soltanto allora saprai dire anche il resto, vai a pagina 41.



Tutti annuiscono solennemente quando ribadisci che il Castello Proibito deve trovarsi a sud.

– Possiamo presumere, anzi – aggiungi – che deve essere vicino al Polo Sud, il punto più freddo della Terra.

Il re si alza di scatto, rosso di collera:

– Che sciocchezze mi stai raccontando? Cos'è questo Polo Sud di cui vai parlando?

Ti rendi conto che il Polo Sud non può significare nulla per il re: dovranno passare ancora tre secoli prima che venga scoperto! Cerchi di mettere riparo all'errore, ma il re ha già chiamato le guardie, che ti prendono come un sacco di patate e ti portano fuori della sala.

– Procedete all'esecuzione – ruggisce il re alle tue spalle – e fate alla svelta!

Fine

Guardi il re con occhi umili e imploranti.

– Lasciatemi restare, maestà – dici. – Non darò alcun fastidio.

Stilwell, il giullare, si mette a saltare come un grillo, puntando contro di te un dito accusatore:

– Maestà, costui ha disubbidito al vostro ordine di restare zitto!

– Di fatti lo ha fatto – il re avvampa d'ira. – Portate questo giovane impudente nella torre!

Due guardie ti afferrano e ti trascinano via. Una volta nuovamente nel cortile, una delle due ti guarda perplessa. L'altra scoppia a ridere, ma i suoi occhi azzurri brillano.

– Il re non lo sa – dice – ma la scala che porta alla torre è crollata molto tempo fa. Sono anni che non possiamo mettervi piede.

– Allora cosa mi succederà?

– Cosa vuoi che ti succeda? – si mette a ridere anche l'altro. – Scapperai, è ovvio.

Piacevolmente sorpreso dalla loro rude gentilezza, ti metti a ridere anche tu. Le guardie ti danno un fagotto di pane e formaggio, poi ti indicano la strada per il castello di Cotwin.

– Forse ti andrà meglio alla corte di re Enrico – ti dicono. – Almeno lui non è matto!

Attraversi il ponte levatoio del castello di Fiddlegate e ti incammini verso Cotwin.

Torna a pagina 12.

Preferisci non correre il rischio di contrariare il re, quindi resti in silenzio.

– Allora? – urla il re. – Hai perso la lingua?

– Suggerisco di dare a questo moccioso una bella lezione – dice il buffone di corte.

– Stilwell, solo uno sciocco come te può dire simili idiozie! – tuona il re. – Perché non ti ho ancora chiuso nella torre?

– Perché, maestà – replica lui – questo vorrebbe dire che avete fatto un errore assumendomi. Visto che voi siete perfetto, non potete fare errori. Quindi, non potete rinchiudermi.

Il re aggrotta la fronte e si mette a camminare avanti e indietro. Finalmente si ferma e si gira verso di te.

– Sei entrato nelle mie grazie – ti annuncia.

– Sarebbe meglio se fosse caduto nel fossato – commenta Stilwell, acidamente.

Il re colpisce il buffone con una piattonata di spada sulla testa, poi torna a rivolgersi a te.

– Se accetti di servire a corte, diventerai uno dei miei ministri.

Sembra proprio che il re abbia un debole per te. Certo, è matto, ma forse non tanto quanto sembra, e forse potrebbe aiutarti a trovare il Castello Proibito.

Se osi chiedere a re Rufus di aiutarti a trovare il Castello Proibito, continua a pagina 42.

Se accetti di entrare alla sua corte, riprendi a pagina 43.

38

Il boscaiolo ti mostra il tunnel che conduce alla Caverna del Tempo. Lo ringrazi per l'aiuto, poi, facendo appello a tutto il tuo coraggio, attraversi carponi l'entrata angusta.

Tremante di freddo, avanzi lentamente lungo il tunnel buio e tortuoso che scende nelle profondità della terra. A un tratto senti il vuoto sotto di te e precipiti sempre più veloce nel futuro!

I tempi verso i quali stai precipitando non sono ancora giunti, ma un giorno arriveranno, e allora la tua avventura riprenderà; ma, per il momento, questa è la...

fine!

Tornare nella Caverna del Tempo potrebbe non essere una buona idea. Chiedi al boscaiolo come fare per andare alla corte di re Enrico e lui ti indica la strada per il castello di Cotwin. Lo ringrazi di tutto e ti metti subito in cammino.

Presto pesanti nuvoloni grigi oscurano il cielo. Un forte vento agita le fronde degli alberi e in lontananza senti il rimbombo dei tuoni. Stai attraversando un vasto campo, quando comincia a piovere a dirotto. Se soltanto nelle vicinanze ci fosse una casa! Ma non c'è e corri a ripararti sotto un grande pino. Un minuto dopo, tutt'intorno a te si scatena un inferno di tuoni e di fulmini.

Hai fatto davvero un grosso sbaglio a dimenticarti che, durante un temporale, non si deve mai stare sotto un albero in mezzo a un prato. Se te ne fossi ricordato, la tua storia non sarebbe giunta così presto alla...

fine!

Guardi il re negli occhi e cerchi di darti l'aria di uno che è sicurissimo del fatto suo:

– Il secondo verso si riferisce al sole. Quando tramonta noi lo vediamo cadere dietro l'orizzonte, ma in realtà resta dove si trova: è la Terra che gli gira intorno!

– Come sarebbe a dire che è la Terra che gli gira intorno? – il re ti punta contro un indice accusatore. – Vorresti prenderti gioco di me? Ciò che hai detto è una eresia! Chiunque può vedere che la Terra non si muove ed è il sole che le gira intorno ogni giorno.

Prima che tu possa tentare di dimostrare al re che si sbaglia, le guardie ti afferrano e ti riportano in prigione. Ti chiedi se ne uscirai mai; ma purtroppo la risposta è no. Per te questa è già la...

fine!

Dici al re che solo quando sarai sul posto potrai dargli la risposta. Lui aggrotta la fronte.

– Molto bene – sospira. – Ti metterò a disposizione una nave per andare in Francia. Con te verranno il Duca di Kent e tre dei miei migliori cavalieri. Intanto io radunerò l'esercito e vi raggiungerò entro una settimana. Ho abbastanza uomini da conquistare qualunque castello e presto tutta l'Europa sarà mia!

Il re sorride, pregustando già la vittoria; ma poi ti guarda minacciosamente:

– Ma bada a te! Se non troverai il Castello Proibito, ti farò impiccare all'albero più alto d'Inghilterra!

– Non dubitare, mio signore – replichi, imitando i modi dei cortigiani. – Troverò il castello e poi, come predisse il monaco, l'intera Europa renderà omaggio alla tua spada.

– Ben detto – sorride il re. – E ora preparatevi, nobili e cavalieri: si parte per la Francia!

Per metà del giorno successivo discendi il Tamigi a bordo di una chiatta, fino a Londra. Sei curioso di vedere come era la città a quei tempi, ma il Duca di Kent ha altri programmi: ti fa salire sul suo cavallo e si mette in marcia verso la costa meridionale. Finalmente il profumo di salsedine portato dal vento e gli stormi di gabbiani che volano sopra di te ti dicono che siete giunti a Dover, dove una delle navi reali vi attende per portarvi dall'altra parte della Manica.

Continua a pagina 54.

42

Guardi Rufus il Matto dritto negli occhi.

– Maestà – gli dici – vi porgo i miei umili ringraziamenti per l'alto onore che mi avete offerto, ma io vorrei trovare il Castello Proibito. Volete aiutarmi?

– Giovane impudente! – esplode lui. – Io sono il re e non aiuto i miei sudditi. I sudditi servono, non chiedono aiuto!

– Io però posso rendervi un grande servigio – replichi. – Trovando il Castello Proibito potrò avere in premio la metà del regno di Galles. Se mi aiuterete, in cambio vi darò a mia volta la metà del mio regno.

– Metà del tuo regno? Ne prenderò metà oltre alla metà.

– Ve ne darò metà della metà oltre alla metà – rispondi precipitosamente.

Il re ordina a Stilwell di andare a chiamare il matematico di corte, poi ti guarda tirandosi i baffoni spioventi.

– Credo che tu sia abbastanza astuto da trovare il Castello Proibito – dice. – Partiremo domani; e, siine certo, Rufus diverrà anche re del Galles!

I suonatori danno fiato ai corni e tutti si inchinano profondamente, mentre il re se ne va tutto impettito. Rimani là a chiederti se tu e Rufus riuscirete a trovare il Castello Proibito. Forse per il futuro del mondo sarebbe meglio di no!

Fine

Assicuri Rufus il Matto che ti senti profondamente onorato di essere ammesso a servire alla sua corte.

– Benissimo – dice lui. – Stasera daremo un banchetto in mio onore per darti il benvenuto.

Stilwell ti guida su per una scala e ti mostra il tuo nuovo alloggio, una stanzetta spoglia il cui unico arredo è un pagliericcio appena meno duro della pietra; tuttavia ti stendi volentieri a fare un sonnellino. Ti sembra che sia passato soltanto un minuto quando vieni svegliato da un paggio che viene a prenderti per accompagnarti nella grande sala dei banchetti.

– Tu non puoi entrare – un uomo ti sbarra la strada. – Nessuno ti ha invitato.

– Come no? – ti stupisci. – Mi ha invitato il re in persona!

– Non osare contraddirmi! – ti minaccia lui. – Il Ministro delle Contraddizioni sono io!

– Che razza di titolo è?

– Non è un titolo, ma il mio lavoro. Il re mi ha ordinato di contraddire qualunque cosa detta da chiunque, eccetto che da lui.

– Ho capito! Dunque, se le cose stanno così, io non sono mai stato invitato al banchetto.

– Oh, sì che sei stato invitato! – esclama il ministro, in tono minaccioso, scostandosi per lasciarti passare.

Ti infili dentro e occupi un posto vuoto alla grande tavola. Alla tua destra c'è una dama con un abito bianco sovraccarico di pizzi.

– Chi siete? – le chiedi.

– Sono la Dama in Rosso – risponde lei.

– Ma il vostro vestito è bianco!

– Non ti verrà in mente di contraddirmi! – si

indigna la donna. – Soltanto il Ministro delle Contraddizioni può permettersi di farlo.

– E voi chi siete, messere? – chiedi al cavaliere alla tua sinistra, un uomo dal viso lungo e triste.

– Il Ministro della Risata – risponde lui, con una sghignazzata. – Sono io che decido di che cosa si può ridere oppure no.

Il re si alza in piedi e impone il silenzio.

– Ci siamo riuniti per dare il benvenuto a un nuovo cortigiano – dice, indicandoti. – Alzati!

Scatti in piedi.

– Vediamo, vediamo! – mormora il re, pensierosamente, srotolando una pergamena. – Quale titolo possiamo darti? Abbiamo appena designato il Ministro della Furbizia e quello dell'Ozio. Restano vacanti soltanto due ministeri: quello della Sanità e quello delle Congetture. Quale preferisci?

Ti guardi in giro, quasi incapace di credere a ciò che senti. Solo adesso capisci perché Rufus viene chiamato il Re Matto, ma ormai, per quanto tutto ciò ti possa sembrare assurdo, non puoi fare a meno di scegliere uno dei due ministeri.

Se vuoi essere Ministro delle Congetture, salta a pagina 56.

Se preferisci essere Ministro della Sanità, riprendi a pagina 57.

46

Dopo una difficoltosa traversata della Manica e un lungo viaggio notturno per la campagna francese, tu, madama Leeta e il barone von Sal avete finalmente raggiunto il sud della Francia. Ora state camminando faticosamente su per un ripido sentiero di montagna, ansanti e curvi sotto i vostri fardelli.

– Siete proprio sicuri che il castello si trovi sulle montagne? – chiede il barone.

– Ma certo! – replica seccamente madama Leeta. – Il primo verso dell'indovinello non può avere altra soluzione. Andando a sud fa sempre più caldo, a meno che non si sia in alta montagna.

La donna si interrompe e ti guarda.

– Ma adesso – ti dice – è ora che tu ci riveli anche la soluzione del secondo verso: *Dove quello che cade rimane dov'è*.

– Giusto! – approva il barone. – Deciditi a usare il tuo cerchio magico.

Guardi il tuo orologio come se potesse dirti qualcosa più dell'ora. Devi confessare di non avere alcun potere magico, oppure devi bluffare, sperando che in un modo o nell'altro arriverai a scoprire la soluzione?

Se dici agli altri di non preoccuparsi perché presto conoscerai la soluzione, riprendi a pagina 49.

Se ammetti di non essere in grado di risolvere l'enigma, vai a pagina 53.

48

Entrato nella caverna, ti fermi ad aspettare che i tuoi occhi si abituino all'oscurità, ma improvvisamente senti gridare Michelle, che è andata avanti di qualche passo:

– Aiuto! Sto scivolando!

La afferri per un braccio e cerchi di trattenerla, ma il suo peso ti trascina giù, sempre più giù...

Tu e Michelle adesso state in mezzo a un campo, in pieno sole. Su una strada poco distante passa un autobus, seguito da un carro attrezzi. Sull'altra corsia corre un'autocisterna.

– Che cosa sono quei mostri? – grida Michelle. – Che orribile rumore!

– Stai tranquilla, va tutto bene – la rassicuri.

Osservi l'insegna del bar, dall'altra parte della strada, e ti chiedi che ne direbbe Michelle di un hamburger e un frullato.

Fine

Dici ai tuoi compagni di viaggio di non preoccuparsi, perché presto sarai in grado di risolvere l'indovinello. Il barone brontola qualcosa, ma tu, senza badargli, riprendi a camminare su per il sentiero. Se soltanto riuscissi ad arrivare in cima alla montagna! Allora potresti guardare cosa c'è intorno in un raggio di molti chilometri.

Continui ad arrampicarti, seguito sempre più a fatica dai tuoi compagni. L'aria si sta facendo più fredda e ormai siete abbastanza vicini alla vetta. Ti fermi a riprendere fiato, evitando di guardare il barone negli occhi, e in quel momento senti un rumore appena percettibile, come un lontano scroscio d'acqua. O, forse, è semplicemente il vento?

– Venite! – riprendi a salire nella direzione da cui giunge il rumore.

Madama Leeta e il barone ti seguono impazienti. Non sai esattamente dove stai andando, ma almeno adesso hai una meta.

Continua alla pagina seguente.

50

A un tratto, oltre una curva del sentiero, ti trovi su un vasto spiazzo erboso. Davanti a te vedi delle cascate spettacolari e, più oltre, le bianche mura e le quattro torri del Castello Proibito!

Continua a pagina 52.

Con le energie rinnovate dall'entusiasmo, tu, il barone e madama Leeta percorrete di corsa l'ultimo tratto del ripido sentiero e alla fine, quasi senza fiato, raggiungete l'ingresso del castello. Viene a ricevervi una donna minuta, che indossa una lunga tonaca grigia.

– Sono Sorella Anna – vi dice. – Vi porgo il benvenuto a nome delle Suore della Speranza.

– A chi appartiene questo castello? – chiede subito il barone.

– A nessuno. Questo è un rifugio per i poveri e gli ammalati. Provvediamo noi suore a mandarlo avanti.

– In tal caso – esclama il barone, soddisfatto – re Enrico non faticherà a espugnarlo. Come predisse il monaco, regnerà su tutta l'Europa e io avrò la metà del regno del Galles!

– Sì, potrebbe conquistarlo – ribatte la suora, soavemente – ma non lo farà: violerebbe le leggi della cavalleria e presto verrebbe attaccato da tutti i principi e cavalieri d'Europa.

– *Ach!* – impreca il barone. – Ha ragione lei. Ho fatto tutto questo viaggio per niente!

Il barone von Sal si volta e si lancia giù per il sentiero. Madama Leeta gli corre dietro:

– Aspetta! Devi pagarmi! – gli grida.

Suor Anna ti guarda e sorride:

– Hai fatto un lungo viaggio per venire fin qui. Fermati per un poco: ascolta, osserva e medita, e ti accorgerai che ne è valsa la pena.

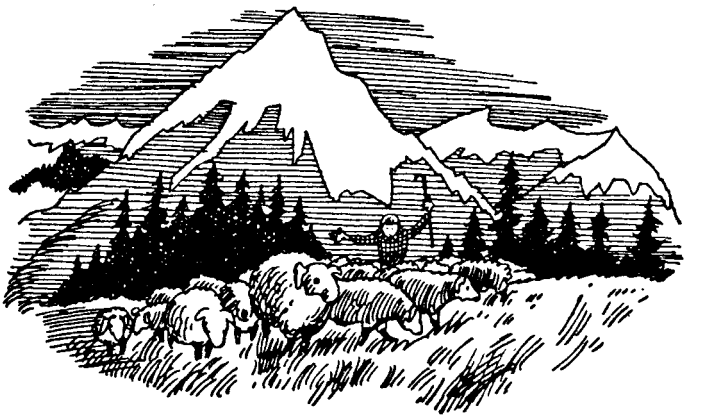
Continua a pagina 62.

Confessi onestamente che non credi di essere in grado di risolvere l'indovinello. Il barone, infuriato, fa per metterti le mani addosso, ma tu stai già correndo giù per la montagna. Lui ti corre dietro e, girandoti, lo vedi inciampare e cadere malamente. Un attimo dopo si rialza e riprende a inseguirti, ma ormai sei sicuro che non riuscirà più a prenderti.

Continui a scendere lasciandoti guidare dal suono delle campane di una chiesa, finché raggiungi un piccolo villaggio nella vallata sottostante. Là trovi ospitalità presso una famiglia di pastori: sono molto gentili e ti offrono cibo e alloggio in cambio di un poco di aiuto nella cura del loro gregge di capre e di pecore.

Cominci così una nuova vita, ripromettendoti che - quando sarai cresciuto - salirai sulle montagne e riprenderai le ricerche del Castello Proibito, finché lo troverai. Soltanto allora sarai pronto a rientrare nella Caverna del Tempo.

Fine



Per il momento sei salvo; ma che cosa ti accadrà se non riuscirai a trovare il Castello Proibito? Più ci pensi, più ti convinci che faresti meglio a scappare.

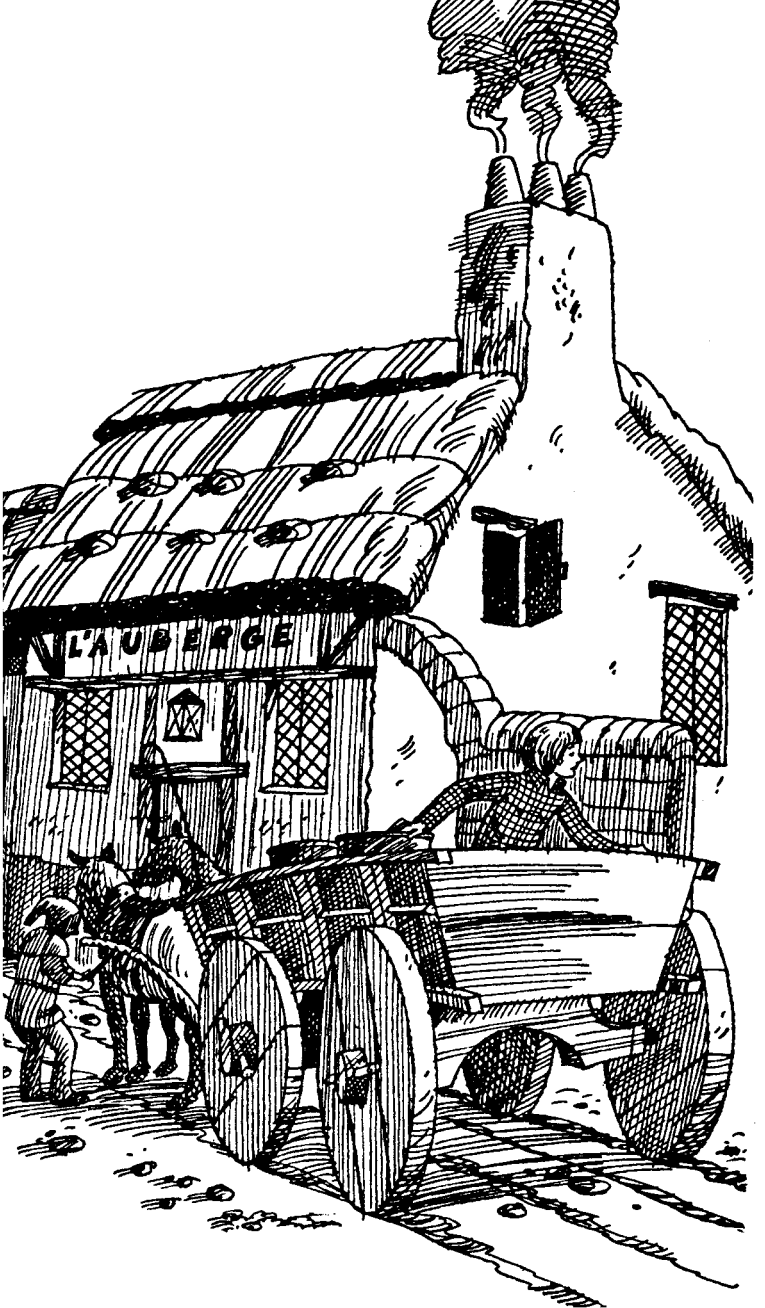
Il mattino dopo, all'alba, tu, il duca e i tre cavalieri vi imbarcate e il giorno successivo, dopo un viaggio abbastanza tranquillo, scendete sul fertile suolo francese. Il Duca di Kent e i cavalieri inforcano i loro robusti destrieri da battaglia, mentre tu sali su un carro. Preferiresti essere anche tu su un cavallo, ma, nonostante gli scossoni, riesci ad apprezzare il paesaggio incantevole. Poi, nel tardo pomeriggio, vi fermate davanti a una taverna.

– Faremo sosta qui – decide il duca – ma appena il tempo di riempire qualche barile di buon vino francese.

Tu resti solo con il carrettiere, che scende e va a controllare i finimenti. Ti rendi conto che questa potrebbe essere la tua unica occasione per tentare la fuga. Giri lo sguardo intorno. Su ambedue i lati della strada si estendono vasti pascoli e non c'è neppure un posto dove nascondersi, a meno che tu non riesca a passare il ponte a un centinaio di metri da te, oltre il quale c'è un fitto bosco.

Se decidi di saltare giù dal carro e tentare la fuga, continua a pagina 58.

Se afferri le redini e fai partire i cavalli, prosegui a pagina 59.


L'AUBERGE

56

Dici che ti piacerebbe essere Ministro delle Congetture e tutti i presenti battono festosamente le mani; ma il re li zittisce picchiando un pugno sul tavolo.

– Ottima scelta – commenta. – Una cosa che ho imparato in questa vita è che nessuno può mai essere sicuro di nulla. Quindi, abbiamo bisogno di qualcuno che sappia supporre qualunque cosa.

Di nuovo dame e cavalieri si mettono ad applaudire e di nuovo il re li fa tacere; poi Rufus il Matto ti guarda con minaccioso cipiglio, agitando un dito ammonitore:

– Però ricordati che dai miei ministri mi aspetto il massimo – ti dice. – Sei assolutamente certo di essere all'altezza di questo importante compito?

Rifletti un attimo, prima di rispondere:

– Potrebbe anche darsi.

I commensali accolgono la tua risposta con un altro fragoroso applauso.

– Ben detto! – approva il re. – Sarai un ottimo Ministro delle Congetture.

La Dama in Rosso e il Ministro delle Risate si congratulano con te dandoti pacche sulle spalle, poi finalmente puoi cominciare a mangiare. Se rimarrai alla corte di re Rufus, è probabile che presto diventerai matto come tutti gli altri; però qui l'arrosto di agnello e la torta di pesche sono autentiche squisitezze. E, d'altra parte, può anche darsi che Rufus non sia matto quanto gli altri re che passano la vita a farsi la guerra.

Fine

Annunci con voce chiara e forte che sarai Ministro della Sanità. La tua dichiarazione viene accolta da lamenti e sospiri di delusione. Alcuni scoppiano in un pianto sconsolato, altri protestano a viva voce. Il re si alza, pallido d'ira:

– Lo avevo detto solo per scherzare e tu mi hai preso sul serio! Questo si avvicina molto al tradimento. Noi non abbiamo mai avuto un Ministro della Sanità e mai lo avremo: andrebbe contro i principî su cui si basa il mio regno.

– Cacciate questo fellone! – grida il cavaliere seduto al tuo fianco. – Non lo vogliamo tra noi!

– Impiccatelo! – grida un altro.

– Al rogo!

– Questa è follia bella e buona! – protesti.

A queste parole tutti si alzano, battendo le mani.

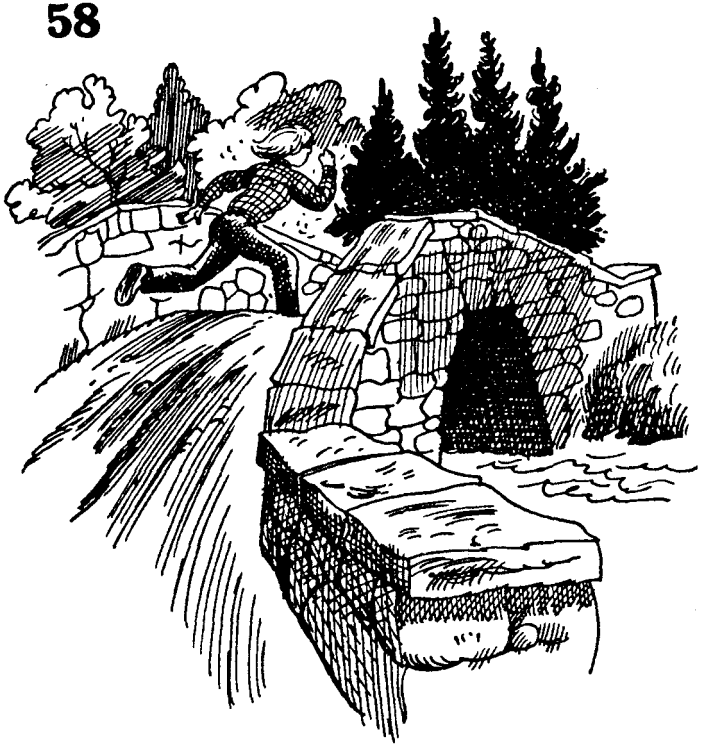
– Finalmente! Ecco quello che volevo sentirti dire! – approva anche il re. – Ciò che hai detto è degno di noi, e naturalmente anche di te. Sono lieto di nominarti Ministro della Follia, la carica più importante del regno.

– Tre urrà per il nuovo ministro! – grida Stilwell, il buffone di corte.

Ti inchini profondamente e ringrazi i commensali.

– Servirò lealmente il mio re – dichiari. – In questo regno si riderà quando si è tristi, si piangerà quando si è allegri e saremo liberi per sempre dalla logica, dal buonsenso e da tutto ciò che è saggio!

Fine



Balzi giù dal carro e corri verso il ponte, sotto il quale scorre un torrente. Dall'altra parte, nel bosco, dovresti essere al sicuro; ma forse, se ti nascondessi dietro la taverna, gli uomini del re non penserebbero di cercarti proprio là.

Se attraversi il ponte, continua a pagina 61.

Se corri a nasconderti dietro la taverna, prosegui invece a pagina 63.

Ti allunghi furtivamente in avanti, afferri le redini e fai schioccare la frusta. I cavalli scattano in avanti, gettando a terra il carrettiere. Mentre gli passi davanti l'uomo si aggrappa a un fianco del carro. Tu schiocchi di nuovo la frusta, incitando i cavalli a correre più forte, ma l'uomo è già riuscito a saltare a cassetta. A un tratto ti senti immobilizzare da una morsa ferrea. Il carrettiere riprende le redini e fa fermare i cavalli. Mentre il carro torna verso la taverna pensi con terrore alla sorte che ti aspetta.

– E così, mio giovane amico – ringhia il duca – volevi tradire il nostro re! Sappi che noi riprenderemo la ricerca del Castello Proibito, non appena sarai stato impiccato!

Il resto della tua avventura è troppo triste per essere raccontato.

Fine

Corri verso il ponte più forte che puoi. Girandoti per lanciare una rapida occhiata alle tue spalle, ti accorgi che il Duca di Kent e i tre cavalieri ti stanno già inseguendo con le spade sguainate. Ti sforzi di correre ancora più forte e finalmente raggiungi il ponte, ma i cavalieri ti sono ormai sopra. Forse, se ti gettassi nel fiume, potresti ancora sottrarti!

Senza pensarci un attimo, salti oltre il parapetto. La tua gamba destra sbatte violentemente contro una roccia. Per un momento senti un dolore lancinante, poi non avverti altro che il gelo paralizzante dell'acqua. Cerchi disperatamente di restare a galla, ma le rapide ti trascinano in continuazione a fondo e solo di tanto in tanto riesci a prendere una boccata d'aria.

Adesso sei appena cosciente. La corrente ti ha spinto contro il tronco di un albero caduto. Qui l'acqua è più calma. Riesci a guadagnare la sponda e risali strisciando l'argine ripido e fangoso. Quando raggiungi l'erba alta della riva sei allo stremo delle forze. Dalla gamba ferita perdi molto sangue e ti senti così esausto e dolorante che non ti importa neanche se sei vivo oppure no. Questa è una cosa buona, perché tra un minuto non lo sarai più.

Fine

Le Sorelle della Speranza ti assegnano un'accogliente cameretta e ogni giorno ti raccontano storie meravigliose di re, draghi e cavalieri. Impari a tessere splendidi arazzi e a suonare il liuto; nuoti nelle acque limpide dello stagno sotto le cascate e cavalchi i piccoli cavalli di montagna. La vita al Castello Proibito è senza dubbio piacevole, ma senti sempre più acuta la nostalgia di casa tua.

– Che cosa c'è che ti rattrista? – ti domanda un giorno Sorella Anna.

– Sogno sempre di trovare l'entrata della Caverna del Tempo e di tornare a casa mia, nel ventesimo secolo.

– Questo non è necessario che rimanga sempre soltanto un sogno – ti dice lei, porgendoti un piccolo flauto di legno. – Soffia qui dentro e verrà da te l'unicorno. Seguilo e arriverai alla Caverna del Tempo.

– Ma io credevo che gli unicorni fossero soltanto una fantasia! – esclami, sorpreso.

– Invece esistono davvero – assicura lei – ma ti sarà difficile crederci ancora, quando sarai tornato nel ventesimo secolo. Forse non crederai neppure di essere stato al Castello Proibito, eppure non lo dimenticherai mai. Come adesso sogni casa tua, così, quando sarai di nuovo nel tuo tempo, sognerai il Castello Proibito.

Fine

Scivoli furtivamente intorno alla taverna, ma vai quasi a sbattere contro una ragazza che ha le trecce più lunghe che tu abbia mai visto.

– Ehi, dove scappi? – ti chiede, ma non ti lascia il tempo di rispondere.

Ti dice che si chiama Michelle e vive nella taverna. Si offre di nasconderti e la segui giù per un ripida scala di pietra fino a una cantina quasi buia.

– Ti porterò da mangiare non appena sarò sicura di non essere vista – ti promette.

Rimasto solo, ti chiedi che cosa sarà di te. Sei tentato di sgattaiolare di sopra, ma non osi: gli uomini del re ti stanno certamente cercando. Qualche minuto dopo la porta si apre e torna Michelle, con un vassoio carico di cibo.

– Agnello, pere e pane fresco – ti dice. – E c'è una buona notizia: gli inglesi se ne sono andati. Credono che tu sia nascosto nel bosco.

Tra un boccone e l'altro racconti alla ragazza la tua incredibile avventura. Lei ti ascolta attentamente.

– La tua storia è davvero strana – commenta – ma sono contenta che tu sia capitato qui. I miei genitori sono morti quando ero piccola. Il padrone della locanda mi ha offerto di venire a vivere qui e in cambio lavo i pavimenti e aiuto il cuoco; però lui mi fa lavorare giorno e notte e mi picchia. Da tempo volevo scappare, ma avevo paura a andar via da sola. Adesso, possiamo fuggire insieme.

– E come?

– Il cuoco ci darà delle provviste. Io prenderò delle coperte e due cavalli. Questa notte ci sarà la luna piena e non puoi passare inosserva-

to vestito come sei, ma ho già pensato anche a questo. Su, mettiti questi! – Michelle ti porge un fagottello di vecchi indumenti.

Michelle viene a chiamarti poco prima di mezzanotte. Qualche minuto dopo galoppate liberi lungo la strada rischiarata dalla luna.

Continua a pagina 79.

Orientandovi con il sole, tu e Michelle proseguite verso sud-est, sperando di riuscire ad attraversare le terre del conte Gastone senza essere scoperti.

Più tardi, uscendo da una fitta foresta di abeti, vedete un largo ruscello, oltre il quale si estendono vasti campi.

– Devono essere queste le terre del conte Gastone – commenta Michelle.

Ha appena finito di parlare che alle vostre spalle sentite l'ululato di un lupo, poi un altro di fianco, molto più vicino, e un altro ancora.

– Sono sulle nostre tracce – mormora la ragazza. – Non ci metteranno molto a trovarci!

Cerchi qualcosa che possa servire da arma. Raccogli da terra un ramo e lo spezzi in due. Adesso avete due grosse clave. Probabilmente potreste difendervi da un singolo lupo, ma ne senti degli altri, molti altri. Il cerchio si sta stringendo! Michelle indica un gigantesco abete, i cui rami più bassi quasi toccano terra:

– Presto, arrampichiamoci!

Avevi già pensato anche tu a questa soluzione, ma poi ti è venuto in mente che, se guadaste il ruscello, i lupi non sentirebbero più la pista del vostro odore e voi potreste fuggire dall'altra parte.

Se corri ad arrampicarti sull'albero, continua a pagina 82.

Se dici a Michelle di seguirti e corri verso il ruscello, vai a pagina 84.

Tu e Michelle seguite la strada che va a ovest, girando intorno alla ripida collina. Il sole sta ormai per tramontare quando vedete un edificio sconnesso, fatto di pietre e di legno. Sul tetto coperto di zolle erbose crescono felci e fiori selvatici. Nei dintorni pascolano capre e pecore.

– Dev'essere un monastero abbandonato – dice Michelle – che qualcuno ha trasformato in fattoria.

Mentre la ragazza sta parlando, dal monastero esce un uomo che viene verso di voi.

– Ehi, voi! Da dove saltate fuori? – chiede.

– Veniamo dal nord – rispondi. – Tu chi sei?

– Auguste le Bon – si presenta lui. – Un tempo ero al servizio del Principe di Lione, ma adesso mi occupo di questa fattoria per conto dei Cavalieri Filosofi.

Auguste vi offre una minestra calda, con pane e formaggio. Vi spiega che i Cavalieri Filosofi passano la maggior parte del loro tempo studiando filosofia e giocando a scacchi, ma adesso sono andati in visita alla corte del Principe di Lione che, a quanto sembra, teme una invasione da parte di Enrico, re d'Inghilterra.

– E naturalmente – conclude – ha convocato i Filosofi, per chiedere loro consiglio.

Auguste vi offre di fermarvi lì per la notte. Tu e Michelle accettate con gratitudine e il mattino dopo chiedete ad Auguste se, secondo lui, potreste riuscire a passare dalla pista del Drago delle Rocce.

– Non posso rispondervi – dice l'uomo – perché non ho mai conosciuto qualcuno che vi abbia provato; ma conosco un sentiero attraverso

la Foresta di Nessuno e so che di là è possibile passare, anche se è molto rischioso. Sarò lieto di indicarvi la strada, se lo volete. Tuttavia, qualunque sentiero decidiate di prendere, dovrete viaggiare a piedi, perché il Sentiero del Drago è troppo ripido e aspro per un cavallo, e quello attraverso la Foresta di Nessuno in certi tratti si riduce a un'angusta galleria fra i rovi.

– Cosa ne pensi? – ti chiede Michelle.

Sei tentato di scegliere il Sentiero del Drago. Dopo tutto, vieni dal ventesimo secolo e sai bene che i draghi non sono mai esistiti. D'altra parte...

Se decidi di attraversare la foresta, vai a pagina 70.

Se decidi di prendere il Sentiero del Drago, passa a pagina 73.

Se decidi di restare alla fattoria e aspettare che tornino i Filosofi, salta a pagina 74.

Tu e Michelle cavalcate verso est tra prati e foreste, colline e vallate. Mezzogiorno è passato da un pezzo quando togliete la sella ai cavalli e vi sedete all'ombra di un olmo secolare per riposarvi e mangiare qualcosa.

Mentre vi accingete a rimettervi in viaggio, vedete due uomini che vengono verso di voi, a piedi. Sono vestiti da paesani, ma sul petto di uno di loro dondola un medaglione d'oro.

– Sono lontane le montagne del sud? – chiedete.

– Soltanto a una giornata di viaggio, se si passa attraverso le terre del conte Gastone – risponde uno dei due. – Dovrete percorrere piste così impervie da non potervi servire dei cavalli, ma non preoccupatevi: ce ne prenderemo cura noi.

– Cosa vuoi dire? – esclama Michelle, allarmata.

Come tutta risposta, gli uomini vi strappano di mano le briglie, saltano in sella e schizzano via al gran galoppo. Tu gli corri dietro, ma sai che è inutile. Potete anche dare l'addio per sempre ai vostri cavalli.

Torna a pagina 65.

70

Tu e Michelle seguite Auguste attraverso una foresta di abeti secolari. Nel tardo pomeriggio arrivate a un lento ruscello fangoso. Un grande albero caduto fa da ponte fra le due sponde. Dall'altra parte c'è il bosco più fitto che tu abbia mai visto.

– Potete accamparvi qui per la notte – vi dice Auguste. – Il sentiero della Foresta di Nessuno comincia dall'altra parte del ponte. Se vi metterete in marcia all'alba e camminerete di buon passo sarete salvi al di là della foresta al tramonto. Ma non fermatevi a riposare: di notte vengono fuori i serpenti.

Il giorno dopo, al sorgere del sole, tu e Michelle attraversate cautamente il ponte di fortuna e vi incamminate lungo il sentiero della Foresta di Nessuno, che si snoda tra i rovi passando per strette gole e risalendo per ripidi dirupi. Camminate di lena senza mai fermarvi, scostando i rami spinosi con dei bastoni, finché il sole scende verso ovest e l'oscurità comincia a calare sulla foresta. Se almeno sapeste quanta strada vi rimane ancora da fare!

– Sono tanto stanca che riesco a malapena a mettere un piede davanti all'altro! – si lamenta Michelle. – Non potremmo fermarci soltanto un attimo?

Se acconsenti a fare una breve sosta, salta a pagina 106.

Se insisti per proseguire senza perder tempo, passa a pagina 108.

Vi trovate d'accordo nel giudicare preferibile il Sentiero del Drago. Ringraziate Auguste per la sua cortesia e vi mettete in cammino.

Dopo una mezza giornata di marcia Michelle si ferma così bruscamente che vai a sbatterle contro. Guardando avanti vedi che il sentiero porta a una radura. Tutt'intorno sono sparsi mucchi di ossa, ma non sai capire se di animali o di esseri umani. Improvvisamente udite un sibilo e da dietro un grande masso in fondo alla radura viene verso di voi uno sbuffo di fumo.

– Il drago! – Michelle ti stringe un braccio convulsamente. – Si nasconde dietro quella roccia!

– Nel ventesimo secolo nessuno crede ai draghi – ribatti, scettico.

– Ma adesso non sei nel ventesimo secolo – replica lei – e ti assicuro che in questo secolo i draghi esistono!

Tu e Michelle restate immobili e silenziosi, mentre da dietro il masso continuano a provenire sibili e nuvole di fumo. Ti chiedi se potreste riuscire a passare oltre senza farvi scorgere dal drago. Non puoi negare di aver paura, ma sei anche molto incuriosito.

Se decidi di tentare di attraversare la radura, riprendi a pagina 76.

Se ritieni più prudente tornare indietro, passa a pagina 80.

Michelle è d'accordo con te che vi conviene aspettare che tornino i Filosofi; quindi riferite ad Auguste che avete deciso di non attraversare la Foresta di Nessuno.

– Non posso biasimarvi – commenta lui, scuotendo la testa. – Il sentiero che vi avrei mostrato è molto pericoloso. La verità è che, in questi luoghi e in questa epoca, qualunque cosa si faccia si va incontro a gravi pericoli.

Nei due giorni successivi tu e Michelle aiutate Auguste nei lavori della fattoria. Dopo tante avventure un po' di requie ti fa piacere, ma non puoi fare a meno di pensare al Castello Proibito. Quando chiedi ad Auguste se ne sa qualcosa, lui rabbrividisce.

– In quel posto sono successe cose terribili – ti dice. – Preferisco non parlarne.

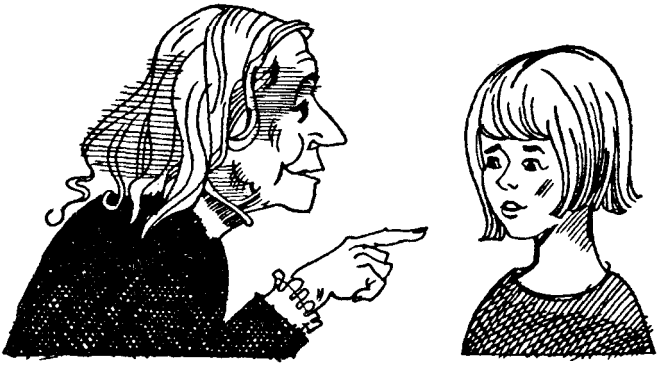
Sei molto contento quando, finalmente, tornano i Cavalieri Filosofi. Sono un gruppo stranamente assortito, di tutte le età, vestiti nei modi più disparati; ma accolgono te e Michelle con molta cortesia e vi ringraziano di aver aiutato Auguste a mandare avanti la fattoria.

Quella sera cenate tutti insieme, ma i Filosofi non badano minimamente a te e a Michelle, impegnati come sono a discutere se una cascata faccia o no rumore quando non c'è nessuno abbastanza vicino da udirne lo scroscio. Dopo cena si ritirano nelle loro stanze e con voi rimangono soltanto ser Bertram e ser Gregory.

– Dove siete diretti? – vi chiede il primo.

– Al Castello Proibito – rispondi.

– Allora – ser Bertram inarca i sopraccigli – dovrete passare dal Sentiero del Drago.



– Proprio così – conferma ser Gregory – ma non allarmatevi: vi sarà facile mettere in fuga il drago. Catturate dei topi, teneteli in gabbia e liberateli sotto il muso del drago: a quel punto non dovrete pensare ad altro che a non intralciargli la fuga.

– Come fate a sapere che il drago ha paura dei topi? – domandi.

– Semplice questione di logica. Tutti gli elefanti hanno paura dei topi, quindi tutti i grossi animali hanno paura dei topi. Poiché anche i draghi sono grossi animali, tutti i draghi devono necessariamente aver paura dei topi.

Se pensi che le deduzioni di ser Gregory siano valide, continua a pagina 81.

Se decidi di non seguire il consiglio di ser Gregory, riprendi a pagina 83.

Bisbigli a Michelle che non sei disposto a tornare indietro, dopo essere arrivato fin lì. Ti avvii fra le ossa biancheggianti, sperando che il drago non si accorga di te. Anche Michelle ritrova il suo coraggio e ti segue da vicino; ma i sibili si fanno più forti e l'aria si riempie di fumo e scintille. Da terra, ti fissano le orbite vuote di un teschio. Stringi i denti e continui oltre il roccione, preparandoti ad affrontare il drago; ma dall'altra parte vedi un semplice falò, accanto a cui sta accovacciato un vecchio dalla lunga barba bianca, intento ad attizzare il fuoco con un mantice. Poi lo strano vecchio si porta alle labbra un corno di montone e vi soffia dentro, emettendo un suono lamentoso: il verso del terribile drago! Michelle scoppia in una risata. Il vecchio lascia cadere mantice e corno, e vi guarda sorpreso.

–E va bene, avete scoperto il segreto del drago! – ammette, allargando desolatamente le braccia. – Mai nessuno aveva osato avvicinarsi!

– Così stanno le cose! – esclama Michelle. – Aspetta che lo sappia il Principe di Lione...

– No, ve ne prego! – implora il vecchio. – Sono un servo fuggito e se mi trovassero mi impiccherebbero!

– Manterremo il segreto – ribatti – se ci indicherai la strada per il Castello Proibito!

– *Dove quello che cade rimane dov'è...* – recita il vecchio, con un sorrisetto.

– Questa è una parte dell'enigma! – esclami.

– Infatti; e io ne conosco la soluzione.

Giurate al vecchio che non tradirete il suo segreto e lui in cambio vi guida su per l'imper-

vio sentiero fino in cima a un'alta cresta rocciosa. Sotto di voi si apre un vertiginoso precipizio, oltre il quale svetta un picco innevato.

– Ascoltate – dice il vecchio.

Tu e Michelle tendete gli orecchi. In lontananza, oltre il crepaccio, potete udire il rumore di uno scroscio d'acqua.

– Una cascata! – esclama Michelle.

– *Dove quello che cade rimane dov'è*! – annuisce il vecchio, strizzando un occhio.

Tu e Michelle lo ringraziate e gli augurate buona fortuna, poi vi rimettete in marcia con rinnovate energie.

Il sentiero che scende nel crepaccio è erto e difficile: è con autentico sollievo che arrivate nel fondo, per cominciare subito la scalata della montagna. Sostate a guardare la cascata argentea: il fragore adesso è assordante. Aggirate la pozza d'acqua limpida ai piedi della cascata e riprendete ad arrampicarvi verso una cresta più alta. A un tratto, ecco ciò che cercavi! Le mura di candida pietra scintillano sotto il sole, sormontate dalle quattro altissime torri d'avorio. Il Castello Proibito!

– Non ho mai visto niente di così bello – mormora Michelle.

Ti volti a guardare la vallata sottostante. Una colonna di cavalieri sta avanzando verso il castello, seguita da un centinaio di fanti.

– Michelle, è l'esercito di re Enrico! – esclami. – Devono aver seguito le nostre tracce!

Continua a pagina 86.

Per due giorni tu e Michelle galoppate verso sud, fermandovi soltanto il tempo necessario per dormire un poco e lasciar riposare i cavalli. Il mattino del terzo giorno arrivate a una biforcazione, dove incontrate un pastore.

– Salve, amico – lo saluti. – Sai dirci da quale direzione si va alle montagne del sud?

– Tutto ciò che posso dirvi – il pastore scuote il capo, perplesso – è che non potete andare a sud andando a sud.

– Cos'è, un altro indovinello?

– Niente affatto – replica il pastore. – Ho detto la verità pura e semplice, perché verso sud c'è la Foresta di Nessuno, piena di rovi e serpenti velenosi. Quindi, se volete andare a sud, dovete prima andare a est o a ovest.

– A ovest cosa c'è?

– Da quella parte – il pastore aggrotta la fronte – il sentiero sale fra aspre balze, dove sta in agguato il Drago delle Rocce.

– E a est? – chiede Michelle?

– Là ci sono le terre del conte Gastone, dove si aggira la metà dei lupi d'Europa.

Tu e Michelle vi scambiate un'occhiata perplessa.

– Non possiamo certo tornare indietro – afferma la ragazza – quindi dobbiamo andare a est o a ovest, anche se ciò che ci attende è poco attraente.

Se andate a ovest, torna a pagina 67.

Se andate a est, vai a pagina 69.

Sei molto impressionato dai mucchi di ossa.

– Non ho alcuna intenzione di finire così! – li indichi a Michelle. – Torniamo indietro!

Senza farselo dire due volte, lei si volta e corre via. Tu la segui e ti importa poco se, così facendo, hai perso l'occasione di raggiungere il Castello Proibito.

A un tratto Michelle si ferma e ti indica un laghetto appena fuori della vostra strada.

– Andiamo là a riposarci e ad attingere dell'acqua fresca – propone.

Pochi minuti dopo siete seduti su una roccia, dondolando i piedi nell'acqua fresca e limpida. Avvistate nello stesso momento il pennacchio di fumo che si innalza dall'altra parte del lago.

– Sembra un fuoco da campo – osservi. – Andiamo a vedere chi c'è laggiù: forse sapranno indicarci un'altra strada per raggiungere le montagne del sud.

Dall'altra parte del lago, udite una musica e vi avviate nella direzione da cui proviene. Arrivate a una radura, in cui sono accampati degli zingari, seduti intorno a un fuoco. Un uomo suona un tamburello, un altro un liuto. Bimbi di ogni età corrono dappertutto; una donna sta versando nei piatti dello spezzatino fumante. Poco distante da voi un ragazzo della vostra età sta accarezzando un puledro irrequieto.

– Ehi, Fulmine – lo sentite dire – cos'è che ti spaventa?

Continua a pagina 88.

Ser Gregory ti fornisce una gabbietta con del formaggio. Tu e Michelle la mettete nel granaio e in breve catturate due topolini.

Il giorno dopo vi incamminate verso il Sentiero del Drago, seguendo le indicazioni del Filosofo; ma nel pomeriggio vi rendete conto che vi siete definitivamente persi. Andate ancora avanti, con la speranza di trovare da mangiare e un riparo per la notte, finché - esausti, affamati - vi stendete su un prato a riposare.

Al risveglio ti trovi disteso su un rustico lettuccio in una piccola stanza dalle pareti di paglia e creta. Accanto a te, Michelle dorme ancora. Una contadina si china su di te. Sei talmente debole che non riesci a metterti a sedere, e lei ti sistema un cuscino dietro le spalle.

– Bevi questo – ti dice. – I cavalieri inglesi ti stanno cercando, ma io ho detto di non aver visto nessuno che somigli a te e alla tua amica. Ma si può sapere dove stavate andando?

– Stavamo cercando il Castello Proibito.

– Sì, ho sentito parlarne, però dicono che esiste soltanto nei sogni – sorride la donna – per cui farai meglio a rimetterti a dormire: forse nel sonno lo troverai.

Le sorridi debolmente e torni a sdraiarti. Un attimo dopo sei profondamente addormentato e sogni un castello d'avorio sulle montagne, vicino a una cascata.

Quando riapri gli occhi, il castello è scomparso e così pure Michelle e la gentile contadina. E non sei in una casupola della Francia medioevale, ma a casa tua, nella tua epoca.

Fine

Ti arrampichi sull'albero, subito dietro Michelle. Un attimo dopo i lupi sono sotto di voi e si lanciano furiosamente contro l'albero. Tu e Michelle siete in trappola! Adesso non potete fare altro che aspettare gli eventi.

Sono passate diverse ore. Il sole sta ormai tramontando e i lupi sono ancora là. Alcuni stanno dormicchiando; un altro si lecca tranquillamente una zampa; un altro ulula lugubremente, mentre un terzo sta seduto senza muoversi, con gli occhi gialli puntati su di voi.

Tu e Michelle vi stringete l'uno contro l'altra per difendervi dalla fredda, lunga notte che vi attende. Alla luce del mattino non scorgete più alcun segno dei lupi e tu non vedi l'ora di scendere dall'albero e di riprendere il cammino.

– Scendiamo – ti chiede Michelle – o aspettiamo un poco per essere certi che se ne siano andati davvero?

Se decidi di andare via immediatamente, continua a pagina 92.

Se preferisci aspettare un poco, prosegui a pagina 93.

Chiedi a ser Bertram che cosa pensa delle deduzioni di ser Gregory e lui scoppia a ridere.

– Sciocchezze! – risponde. – Il fatto che gli elefanti abbiano paura dei topi non comporta che sia così per tutti i grossi animali. Se mai, suona il corno e vedrai che il drago andrà via. Lo so perché una volta il Duca di Foussy vide un drago, suonò il corno e il drago se ne andò.

Se decidi di seguire il consiglio di ser Bertram, passa a pagina 89.

Se preferisci ascoltare anche l'opinione di altri Filosofi, riprendi a pagina 91.

84

Tu e Michelle raggiungete il ruscello in un batter d'occhio. L'acqua è fredda, ma vi arriva a mezza gamba e il guado non è difficoltoso. Discendete un tratto del ruscello, finché vi sembra di esservi allontanati abbastanza dai lupi; poi vi arrampicate sopra i massi tondeggianti e scivolosi: siete riusciti a passare sull'altra sponda. Oltre la boscaglia intravvedete un campo arato da poco e vi dirigete di buon passo da quella parte.

Avete appena raggiunto il campo quando udite uno scalpiccio di zoccoli. Poco dopo da dietro una collinetta appaiono tre cavalieri, che galoppano dritti verso di voi. Uno di essi porta un elmetto conico che termina in una punta acuminata. La sua faccia è seminascosta da una folta barba nera e tutto ciò che puoi vedere di lui sono gli occhi, grigi e freddi come acciaio.

– Chi siete voi, per azzardarvi a metter piede nelle terre del conte Gastone? – tuona, irosamente. Fai per rispondere, ma quello non te ne lascia il tempo: – Forse non avete sentito parlare di me?

Annuisci senza parlare.

– Allora saprete che io non temo nessuno! E ora ditemi: che cosa fate qui?

– Stiamo cercando il Castello Proibito – risponde Michelle.

Il conte scoppia a ridere:

– Non siete abbastanza saggi e abbastanza forti per raggiungere il Castello Proibito. Comunque, vi lascerò passare attraverso le mie terre o, se preferite, vi permetterò di restare qui al mio servizio. Vivrete bene e imparerete

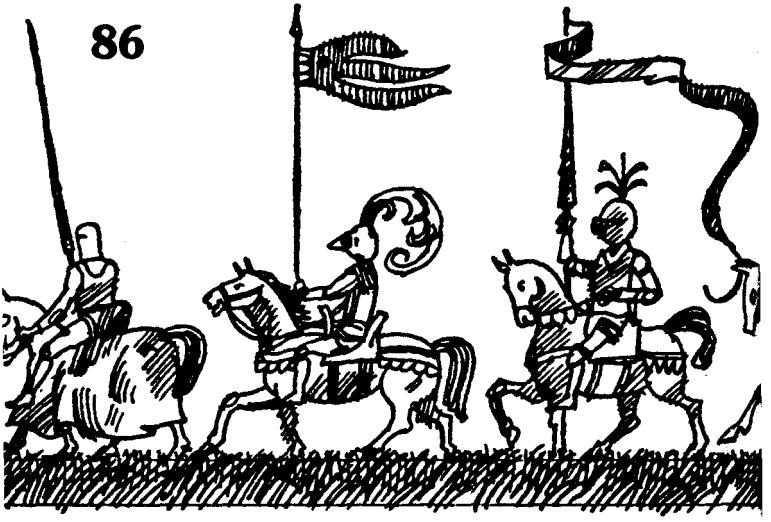
assai più che viaggiando per l'intera Europa. Ma sappiate che, se resterete, sarà per un anno intero, non un giorno di meno. Allo scadere dell'anno, se vorrete, vi guiderò io stesso al Castello Proibito.

– Non potreste dirci semplicemente come arrivarvi? – ribatti, perplesso.

– Ho già detto tutto ciò che intendevo dire – replica il conte. – Adesso siete voi che dovete darmi una risposta.

Se proseguite attraverso le terre del conte, continua a pagina 95.

Se accettate di restare al servizio del conte, riprendi a pagina 96.



La vista del re Enrico e del suo esercito vi sgomenta.

– Pensi che riuscirà a espugnare il Castello Proibito? – ti chiede Michelle.

Non sai darle una risposta. Correte verso il castello e siete sorpresi di trovare il ponte levatoio abbassato: anzi, non ci sono neppure catene o funi per sollevarlo. Vi viene incontro una donna minuta e sorridente, vestita di grigio:

– Benvenuti! Sono Sorella Anna.

– Buongiorno, Sorella – le rispondi. – Dov'è il principe che governa questo castello?

– Qui non ci sono principi – risponde la donna – ma soltanto le Sorelle della Speranza. Una volta in questo castello viveva un grande principe, attorniato dalla sua corte stupenda, ma poi la terribile peste si portò via tutti. Per anni nessuno osò venire qui ad abitare, per cui questo splendido maniero fu soprannonimato Castello Proibito. Ma noi suore non temiamo

le malattie e siamo venute qui per prenderci cura dei poveri e degli ammalati.

Ti torna in mente la terza riga dell'indovinello: *Troverai quel che non è ciò che è.*

– Ma questo è o no un castello? – chiedi.

– Basta guardarlo per dire che è un castello – risponde lei, sorridendo. – Eppure non è un castello con un signore e i suoi vassalli, ma un rifugio per i derelitti. Quindi, non è ciò che è.

Assorti come eravate dal racconto di Suor Anna, vi eravate dimenticati di re Enrico e dei suoi uomini; ma a un tratto udite squilli di tromba, grida e scalpitio di cavalli. Le truppe stanno per caricare! Tu e Michelle vi fate da parte, mentre dal castello escono altre suore che formano una catena, per fermare gli attaccanti.

Continua a pagina 104.

Il puledro, irrequieto, si gira verso di voi e così venite scoperti. Il ragazzo chiama gli altri e in un attimo siete circondati dagli zingari.

– Chi siete? – vi interrogano tutti insieme. – Da dove venite? Dove state andando?

Quando Michelle dice che siete alla ricerca del Castello Proibito, gli zingari ridono.

– Se è proibito – vi fa notare il ragazzo del puledro – trovarlo non può essere una buona cosa. Perché non rinunciate e restate con noi?

– Sì, sì! – approvano gli altri.

– Ma il castello...

Il ragazzo ti legge le linee della mano.

– Hai già affrontato grandi pericoli – ti dice. – Se proseguirai, ti aspettano pericoli ancora maggiori. Se resterai con noi, potrai andare a cavallo, nuotare nei ruscelli e divertirti molto più di quanto potresti in qualunque castello.

Guardi il focoso puledro, poi Michelle, che si è già messa sulle spalle uno scialle rosso.

– Restiamo qui per un po' – ti dice lei.

– Va bene – decidi. – Mi sono sempre chiesto com'è la vita degli zingari!

Un vecchio ti mette un liuto fra le mani. Ne pizzichi le corde, ascoltando estasiato i suoni che ne ricavi.

– Imparerai a suonare – dice Michelle – e io imparerò a danzare come una vera zingara!

La ragazza si unisce agli altri, che stanno volteggiando in cerchio intorno al fuoco al ritmo dei tamburelli. Tu cominci a strimpellare una melodia e, nota dopo nota, il ventesimo secolo scivola sempre più lontano.

Fine

Ser Bertram vi procura un corno di capra, vi insegna a suonarlo e vi spiega come trovare il Sentiero del Drago. Il giorno dopo vi alzate all'alba, fiduciosi di superare l'ostacolo e di arrivare al castello. Vi mettete in marcia e camminate senza posa per ore e ore, ma il sentiero non sembra portare da alcuna parte. Avete quasi perso ogni speranza, quando scorgete tre cavalieri che vengono al galoppo verso di voi.

– Siete nel territorio di caccia del principe! – grida il capo, fermandovisi davanti. – Ora verrete con noi!

I tre uomini vi costringono a seguirli fino a una grande casa di pietra situata in cima a una collina, poi vi spingono in una stanzetta sotto il cortile e chiudono la porta alle vostre spalle. Nella stanza è buio pesto. Cercate a tentoni un letto o un pagliericcio, ma non trovate altro posto per dormire che il freddo pavimento di pietra. Disteso nel buio, senti squittire i topi. Uno ti addenta un orecchio. La vita non ti è mai sembrata così orribile!

Fine

Tu e Michelle bussate alla porta di un terzo Filosofo, ser René, e lo trovate occupato a giocare a scacchi con ser Charles. Chiedete a loro un parere sul consiglio di ser Bertram.

– Che assurdità! – esclama ser René. – Il fatto che il drago se ne sia andato *dopo* che quel conte suonò il corno non significa che se ne sia andato *perché* il conte suonò il corno. Dovreste parlare con lo stalliere: lui conosce bene i draghi quanto i cavalli.

– Sciocchezze! – esplode ser Charles. – Lo stalliere non è che un contadino e non può saperne nulla. Piuttosto dovrebbero andare a corte e chiedere consiglio al Conte de Rue: lui è un uomo di tale valore, che lo si vede spesso in compagnia del principe.

– Questa sì che è un'ottima idea! Andate dal Conte de Rue – ser René muove la sua torre attraverso la scacchiera. – Scacco al re!

Tu prendi Michelle in disparte.

– A me sembrano tutti matti – le mormori all'orecchio. – Tu che ne pensi?

– Può darsi – risponde lei – però sono molto cortesi e uno di loro potrebbe aiutarci a trovare il Castello Proibito. Se solo sapessimo a chi chiedere!

Se decidi di andare a chiedere consiglio al Conte de Rue, passa a pagina 97.

Se decidi di interrogare altri Filosofi, prosegui a pagina 99.

Scendi dall'albero muovendoti più silenziosamente che puoi e Michelle ti segue. Vi fermate un poco vicino all'albero, pronti a salirvi di nuovo al primo rumore sospetto, ma tutto sembra tranquillo.

– Andiamo – sussurri a Michelle.

Avete quasi raggiunto il ruscello ai margini del bosco, quando udite di nuovo il lugubre ululato dei lupi. Michelle si mette a correre verso il ruscello. Le vai dietro, ma ormai è troppo tardi: dal folto della foresta esce una dozzina di lupi grigi e in un attimo siete circondati. Stavolta non ci sono alberi su cui rifugiarvi. Brandisci un bastone, ma i lupi sono troppi, e molto affamati...

Fine

Sono passate diverse ore senza che abbiate visto o udito alcun lupo. Finalmente ti arrischi a scendere dall'albero, seguito da Michelle. Vi incamminate con circospezione lungo il ruscello, lo passate a guado e attraversate un prato, poi salite lungo il fianco di una collina scoscesa. Dalla cima potete vedere tutte le montagne davanti a voi. Ce n'è una più alta delle altre, la cui vetta è bianca di neve.

– Non abbiamo risolto l'indovinello – dici a Michelle – ma forse dalla cima di quella montagna potremo scorgere il Castello Proibito.

Il giorno seguente, dopo una lunga e faticosa marcia su per il fianco della montagna, cominci a renderti conto che la vetta è molto più lontana di quanto ti era sembrato. Hai molti dubbi sulla riuscita della vostra impresa e più salite, più il freddo si fa intenso. Le violente raffiche di vento portano pesanti nuvoloni neri carichi di pioggia, e una densa nebbia vi fa perdere ogni speranza di scorgere il castello.

Continua a pagina 98.

Ringrazi il conte per la sua offerta, ma gli dici che preferite restare liberi. Lui balza giù da cavallo, ti afferra per i capelli e ti fa dondolare per aria, poi ti getta a terra come un sacco di patate e guarda nel tuo fagotto.

– Vedo che vi sono rimaste ben poche provviste – commenta. – Oltre le mie terre ci sono boschi che pullulano di lupi e di banditi. Siete coraggiosi, ma anche sciocchi!

Fai per parlare, ma il conte è già rimontato in sella e si sta allontanando al galoppo.

Uno dei cavalieri vi restituisce i vostri fagotti; l'altro vi pungola con la lancia.

– Su, muovetevi!

– Il conte – mormora Michelle – avrebbe dovuto lasciarci un po' di tempo per riflettere.

– Il Conte Gastone non ripete mai un'offerta – replica il cavaliere. – Seguitemi!

Vi scorta fino al limitare della foresta. Tu e Michelle vi addentrate fra gli alberi, augurandovi di trovare del cibo e un riparo. Per fortuna non incontrate lupi né banditi, ma il tempo sta cambiando: da nord soffia un vento gelido e nuvoloni gonfi oscurano il cielo. A un tratto Michelle ti stringe un braccio:

– Guarda, una caverna! Potremmo rifugiarci là dentro, prima che scoppi il temporale!

Se preferisci proseguire, vai a pagina 103.

Se entrate nella caverna, torna a pagina 48.

Temendo che per vostro conto non riuscireste mai ad arrivare al Castello Proibito, tu e Michelle accettate la proposta del conte.

Presto impari a tue spese che cosa significa essere al servizio del Conte Gastone. Come paggio, devi essere sempre pronto ad assistere il tuo signore. Ogni giorno devi preparare i suoi abiti, lucidare la sua armatura e servire a tavola. Impari anche ad andare a caccia con il falcone. Michelle viene educata per diventare una dama di corte e il suo tempo è interamente preso dalla musica, dalla poesia e dallo studio del latino, oltre che dalla lettura. Alla fine della giornata per te ci sono gli scacchi, per Michelle l'astronomia. Il vitto e l'alloggio sono buoni, ma il desiderio di essere liberi si fa ogni giorno più forte.

Dopo circa un mese, il conte vi chiama al suo cospetto.

– Si può sapere perché mai avete sempre quelle facce lunghe? – vi chiede. – Mangiate bene e siete al riparo dalla pioggia e dai venti. Avete vestiti caldi e... Insomma, che volete di più? Siete degli ingrati! Dopo tutto quello che ho fatto per voi, ecco come mi ringraziate! Avreste preferito che vi avessi lasciati in balîa dei lupi?

Tu e Michelle chinate la testa, senza dire nulla. Il conte se ne va e voi tornate nelle vostre stanze. Prendi un coltellino e incidi un altro segno in un angolo del massiccio pavimento di quercia. Ancora 327 giorni, poi sarete di nuovo liberi.

Fine

Ser Charles vi spiega come arrivare al palazzo del Conte de Rue. Il mattino dopo, di buon'ora, vi caricate in spalla i vostri fagotti pieni di provviste e vi incamminate attraverso la foresta.

Per quattro giorni tu e Michelle camminate lungo sentieri di boschi così fitti che di rado si riesce a scorgere il sole; ma si direbbe che la strada che vi ha indicato ser Charles non porti in alcun posto. Alla fine dovete arrendervi alla realtà: vi siete persi! Continuate a vagare per la foresta, tentando di ritrovare la strada, ma i sentierini formano un labirinto inestricabile.

Nessuno saprà più nulla di te e di Michelle!

Fine

Alla fine tu e Michelle non riuscite più a proseguire e vi lasciate cadere a terra, infreddoliti, deboli, bagnati, esausti. A un tratto udite un cupo abbaiare, poco lontano.

– Altri lupi! – esclami. – Corri, Michelle, dobbiamo trovare un rifugio!

Hai appena finito di parlare che scorgi due enormi lupi bianchi correre verso di voi. Stavolta non avete alcuna possibilità di scampo.

– Ma quelli sono cani! – esclama Michelle.

Infatti si tratta di cani selvatici dei Pirenei. Uno viene a leccare una guancia a Michelle, l'altro ti tira per una manica.

– Vogliono che li seguiamo – capisci.

Dimenticata la stanchezza, vi incamminate lungo la parete rocciosa dietro ai due grossi cani bianchi. Presto scenderà la notte, ma le nubi si stanno allontanando e verso ovest il cielo si va rischiarando. Quando arrivate in cima il sole si sta facendo largo fra le nuvole.

Davanti a voi, scintillante nelle ultime luci rosate del tramonto, c'è un castello di pietra bianca sormontato da quattro torri d'avorio. Ti stropicci gli occhi e guardi di nuovo, per assicurarti che non sia un'allucinazione.

– Michelle, è il Castello Proibito!

– Che meraviglioso paesaggio – lei ti getta le braccia al collo. – Non so che cosa succederà adesso, ma è valsa la pena di venire fin qui!

– Sì, hai ragione – annuisci, in un mormorio, senza riuscire a staccare gli occhi dal fantastico castello.

Fine

Bussate alla porta di ser Harold, un altro Cavaliere Filosofo.

– Avanti, avanti, avanti! – risponde.

Quando gli riferite ciò che vi hanno detto ser Charles e ser René, scuote la testa:

– No, no, no, no, si sbagliano! Il valore di un uomo non dipende da ciò che è e da quali amicizie può vantare. Vi dirò io che cosa dovete fare: mettete una trappola fuori della tana del drago, così, quando uscirà, ci finirà dentro.

– Ma è sicuro che funzionerà? – chiedi.

Ser Harold si tira la barba, assorto nelle sue riflessioni.

– Sì, sì, sì, ne sono assolutamente certo. Logico, lampante, evidente, indiscutibile!

Se il consiglio di ser Harold ti sembra migliore degli altri, continua a pagina 100.

Se invece ritieni che è assurdo, passa a pagina 102.

Ser Harold vi consegna un pugnale e un rotolo di grossa corda. Tu e Michelle partite senza indugi per il Sentiero del Drago.

Nel tardo pomeriggio giungete a una casupola dal tetto di paglia. Bussate alla porta, con la speranza di trovare ospitalità per la notte. Viene ad aprire una donna giovane e slanciata, con lunghissimi capelli biondi. Porta al collo una catena lucente con una pietra verde. Tu e Michelle non potete distogliere lo sguardo dai suoi occhi scintillanti.

– Avete viaggiato tanto tempo – vi dice con dolcezza. – Venite dentro. Vi darò una minestra calda e dopo potrete riposare.

La seguite in casa. Mentre vi scaldate le mani al fuoco scoppiettante nel caminetto, la strana donna vi prepara la minestra, poi si gira verso di voi, con un sorriso misterioso.

– Povere creature – dice. – Non sapete neppure riconoscere una strega quando ve ne trovate una davanti! Ma presto capirete chi sono: adesso vi farò un incantesimo.

– Che incantesimo? – balbetti.

– L'incantesimo dell'oblio, in modo che non possiate ricordare come sarete tornati nella nostra epoca.

Fine

E tu, infatti, puoi ricordartene?

Dici a Michelle che il consiglio di ser Harold non ti sembra un gran che.

– A me sembra ridicolo – rincara lei. – Per prima cosa, non vedo perché mai dovremmo attraversare il Sentiero del Drago. Ci saranno pure altre strade per raggiungere il Castello Proibito!

– Io so cosa fare – affermi, dopo un attimo di riflessione. – Seguiremo il Sentiero del Drago, ma prima di arrivare alla tana del Drago delle Rocce taglieremo attraverso la foresta.

Il giorno seguente, all'alba, vi mettete in spalla i vostri fagotti e, mentre tutti ancora dormono, ve ne andate dalla fattoria. Seguite il Sentiero del Drago per mezza giornata, poi deviate a sud attraverso la foresta, orientandovi con il sole. A un tratto udite uno spaventoso ruggito, come uno scoppio di tuono che vi fa rabbrividire fino alle ossa, e venite investiti da una ventata d'aria rovente. Vi dite, dentro di voi, che non può essere il respiro fiammeggiante del drago: i draghi non sono mai esistiti! Ti volti a guardare e... Ti ricredi troppo tardi!

Fine

Dici a Michelle che, secondo te, fareste meglio a proseguire:

– Se ci fermiamo nella caverna, potremmo sentirci troppo deboli per rimetterci in cammino. Prima di fermarci dobbiamo trovare del cibo.

– Andiamo, allora! – sospira Michelle.

Presto vi accorgete che avete fatto bene a proseguire. I nuvoloni si allontanano e torna a splendere il sole. Lungo il sentiero trovate delle bacche dolci e succose. Ne mangiate a sazietà e ne fate una buona scorta.

Poco più avanti il sentiero si biforca e verso est continua in mezzo a un fitto sottobosco di rovi e di edera velenosa.

Ritorna a pagina 67.

L'esercito di re Enrico si ferma ai piedi del castello. Il re scende da cavallo, si mette di fronte a Sorella Anna, sguaina la spada e la leva alta sulla sua testa. Le suore non battono ciglio. A un tratto il re getta a terra la spada, con un gesto rabbioso.

– Come posso conquistare un castello difeso da vecchie dame inermi? – ruggisce. – Violerei le leggi della cavalleria!

Sorella Anna fa un passo avanti e gli posa una mano su un braccio:

– Sei già tanto potente! A che ti gioverebbe conquistare questo castello? Ne hai già uno e sono certa che, se tu dominassi tutta l'Europa, presto avresti più grattacapi che gioie. Quindi, mio re, dimentica le conquiste e va' in pace.

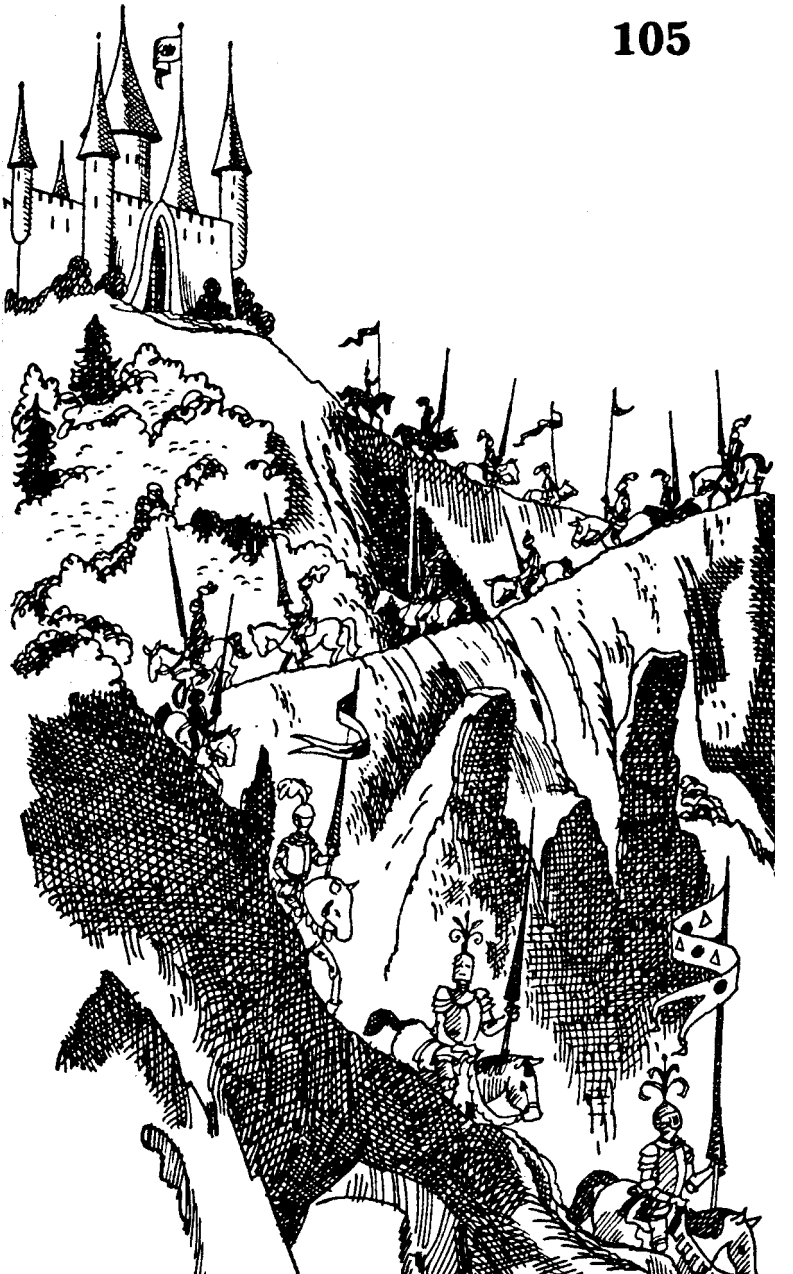
Il re guarda il castello, le montagne e la cascata, poi scuote la testa.

– Che dirò ai miei cavalieri? – mormora, desolato. – Rideranno di me per averli condotti fin qui.

– Di' loro che li hai portati qui per imparare una lezione – risponde Sorella Anna.

Re Enrico si volge verso i suoi uomini. Grida un ordine e l'esercito si ritira lentamente lungo il fianco della montagna. Le Sorelle della Speranza invitano te e Michelle a fermavi con loro. Accettate con gratitudine il loro invito, ma tu stai già pensando al tuo prossimo viaggio verso la Caverna del Tempo, perché adesso non desideri altro che tornare nel tuo secolo, a casa tua.

Fine



Confessi a Michelle che anche tu hai bisogno di riposo e ti lasci cadere sul soffice muschio, sotto un vecchio albero dal tronco nodoso.

– Ci fermeremo solo pochi minuti – assicura lei, sedendosi accanto a te.

Vi appoggiate contro il tronco e chiudete gli occhi. Quando li riapri ti sembra che sia passato solo un minuto, ma non può essere così, perché il sole è già tramontato e c'è appena abbastanza luce per riuscire a vedere il sentiero. Michelle sta dormendo profondamente.

– Presto, Michelle! – gridi, scuotendola per le spalle. – Svegliati!

Lei balza in piedi e vi rimettete subito in marcia, un po' camminando, un po' correndo; ma pochi minuti dopo scende il buio, costringendovi a procedere a tentoni fra i rovi, incespicando in continuazione nelle radici e sforzandovi di non uscire dal sentiero. Ma ormai perdere la strada non ha più importanza, perché ovunque giriate lo sguardo vedete le vipere uscire dalle loro tane.

Fine

Ricordi a Michelle che presto farà buio e quindi non potete fermarvi. Vi affrettate lungo il sentiero, rallentando soltanto per scostare i rovi, ma nella Foresta di Nessuno la notte cala molto rapidamente. Andate avanti aguzzando gli occhi per non smarrire il sentiero, ma a un tratto vedi filtrare fra gli alberi, davanti a voi, la luce dell'ultimo sole. Ancora pochi passi e lanci un grido di gioia:

– Michelle, ce l'abbiamo fatta!

Davanti a voi c'è un campo di grano dorato, infiammato dal tramonto. Più oltre, su un colle, scorgete un grande palazzo di pietra. Poco distante da voi una contadina sta strappando le erbacce da un piccolo giardino. Tu e Michelle correte verso di lei e la donna alza gli occhi dal suo lavoro, sorpresa.

– Per favore, può darci un po' di cibo? – le domanda Michelle. – Ci siamo persi e abbiamo fame.

– Vorrei potervi aiutare – risponde la contadina – ma io non sono che una povera serva e lavoro per il signore del feudo, un uomo molto crudele. Guardate! – aggiunge, indicando due uomini a cavallo che galoppano verso di voi. – Stanno già arrivando due dei suoi cavalieri!

Tu e Michelle siete troppo stanchi e affamati per opporre resistenza.

– E ora che faremo? – ti chiede lei.

La guardi e riesci persino a sorriderle:

– Ne abbiamo già passate tante e abbiamo imparato molte cose. Un giorno fuggiremo e allora troveremo il Castello Proibito!

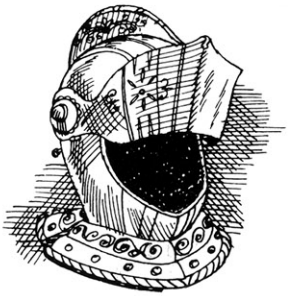
Fine

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO



DA QUALCHE PARTE A SUD, DOVE È PIÙ FREDDO,
DOVE QUELLO CHE CADE RIMANE DOV'È,
TROVERAI QUEL CHE NON È CIÒ CHE È.

La Caverna del Tempo ti ha portato in Inghilterra, in pieno Medio Evo. Ora sei alle prese con un indovinello la cui soluzione ti condurrà al Castello Proibito, dove ti aspettano meravigliose sorprese, e forse anche un modo per tornare a casa tua, nella tua epoca. Ma il re vuole conquistare il castello e il suo esercito ti insegue!

Qual è la strada da seguire? **Se attraversi la Foresta di Nessuno**, continua a pagina 70. **Se ti avventuri nei territori del Drago delle Rocce**, prosegui invece a pagina 73. Ma fa' attenzione! In quelle terre misteriose può accaderti di tutto!

Ciò a cui andrai incontro dipende soltanto dalle scelte che tu stesso farai. Ma il fatto più divertente è che puoi continuare a leggere e rileggere questa storia, fino a quando costruirai non una ma 28 emozionanti avventure diverse.

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 10 - 15 aprile 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30480-4

9 788804 304807

Lire 2900
(•••)